

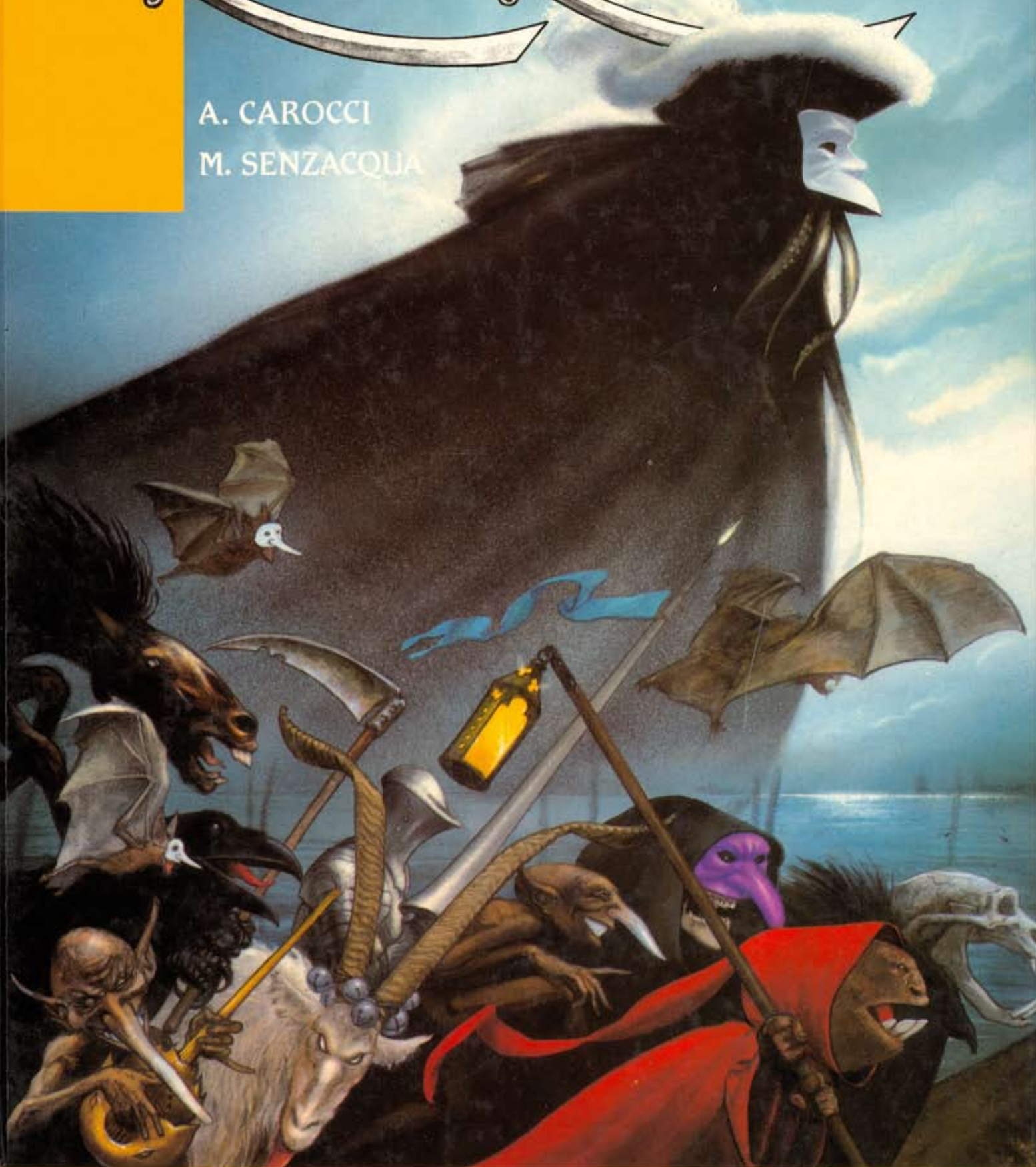


IL PRIMO GIOCO DI RUOLO AMBIENTATO IN ITALIA

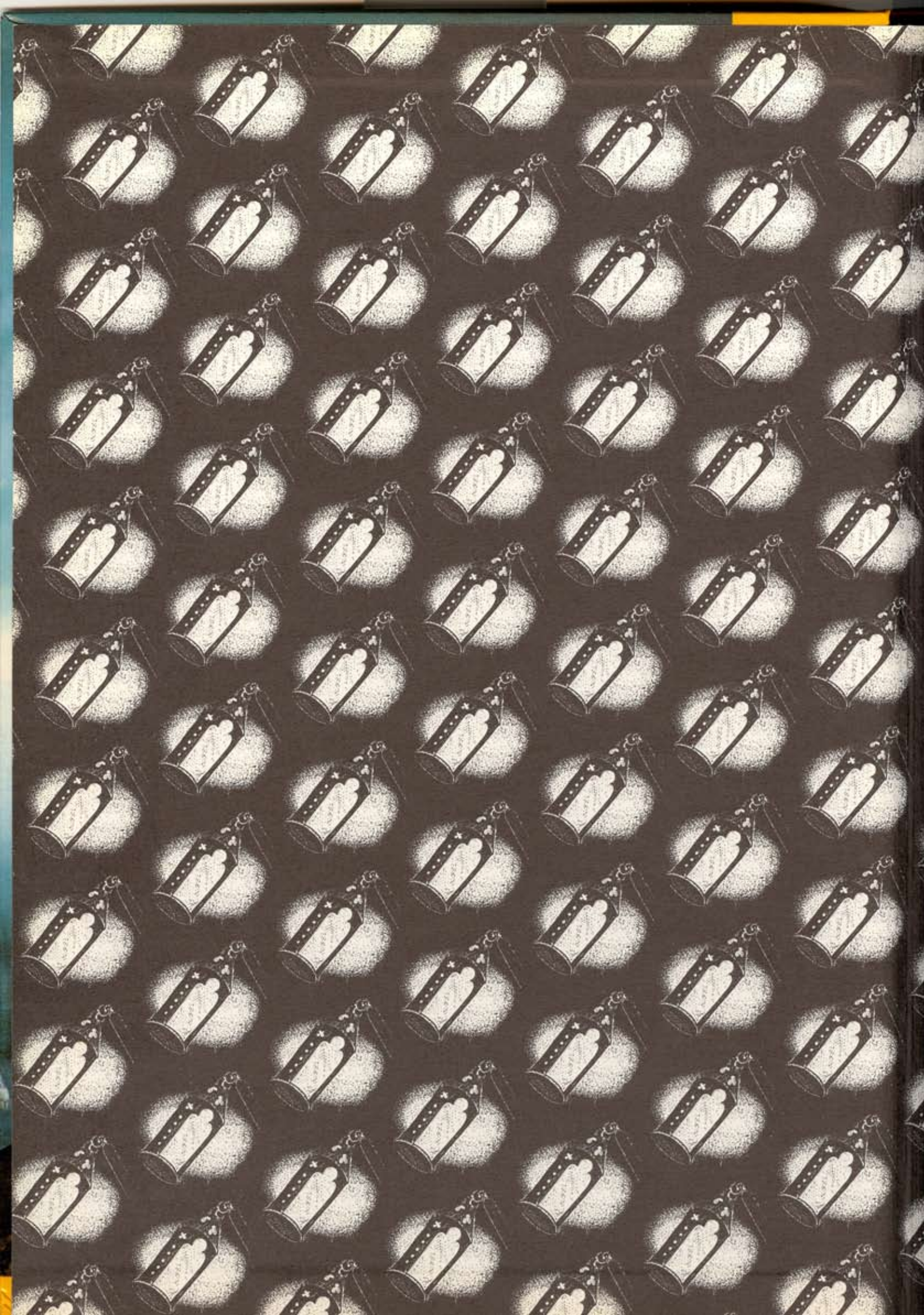
KAZA KUMBAS

A. CAROCCI

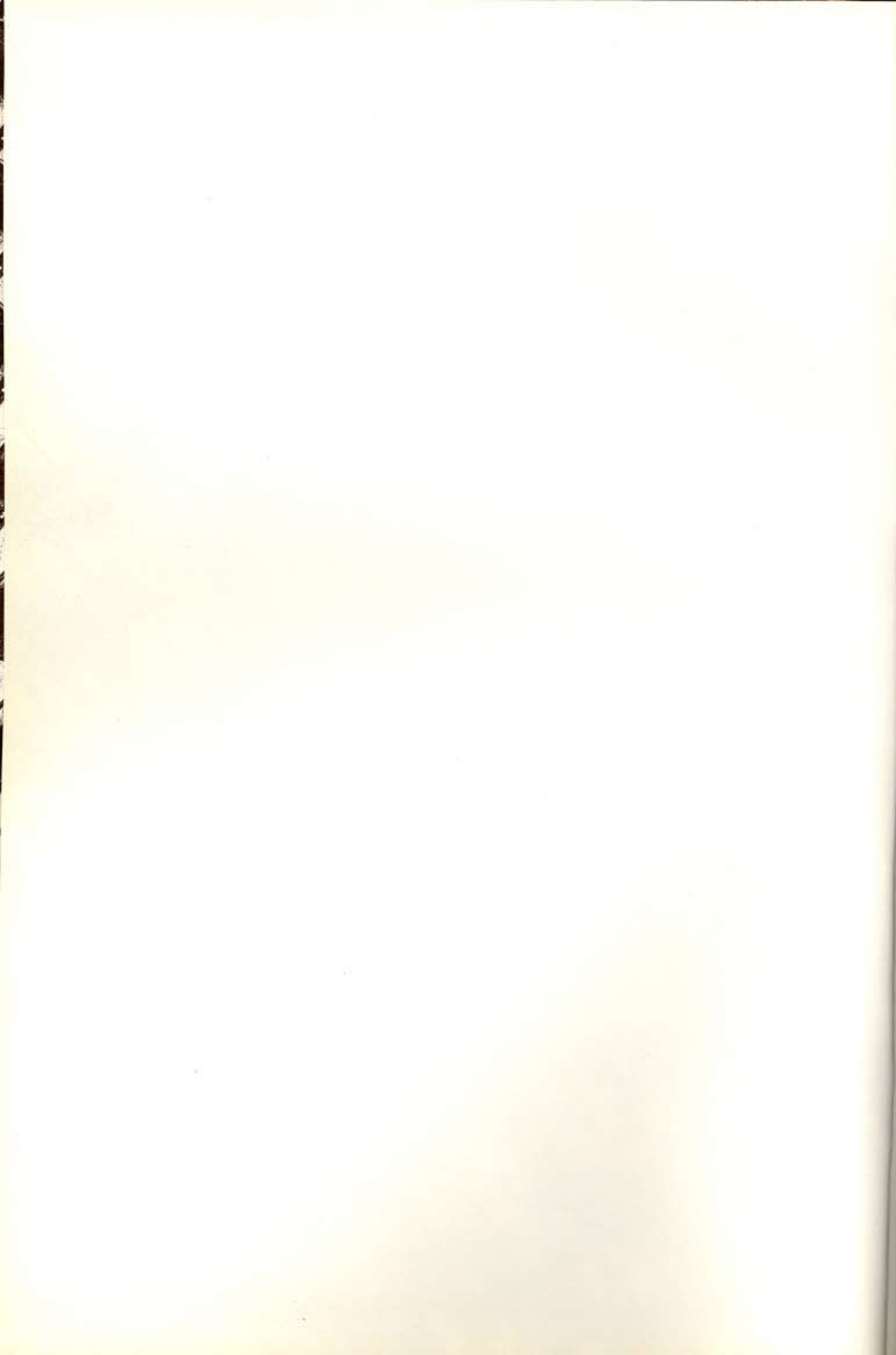
M. SENZACQUA



rolegame







Questa edizione costituisce un'ampia revisione di quella pubblicata qualche anno fa.

Infatti, oltre all'introduzione di una nuova Casta di personaggi e di nozioni sull'astrologia di Rarte, sono previsti anche nuovi sistemi di creazione del personaggio e di combattimento corpo a corpo, regole opzionali, nuovi mostri e nuove avventure.

gli Autori



rolegame

Collana diretta da Riccardo Savoia

ISBN 88-7068-137-8
© 1988, Agostino Carocci e Massimo Senzacqua
© 1988, Edizioni E. Elle S.r.l. - Trieste
Via San Francesco, 62
Collaborazione grafica Lucio Giordani

Le illustrazioni delle pagine:

8, 9, 27, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 48, 49, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 68, 69,
70, 71, 72, 73, 80, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 139, 140, 141, 142, 143, 144,
145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 169, 183, 185,
187, 189, 191, 193, 195, 199

sono di Marina de Ferra.

A. CAROCCI - M. SENZACQUA

KAZA KUMBAS

Tavole fuori testo di
Giovanni Cavassori



Edizioni E. Elle S.r.l.

34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628



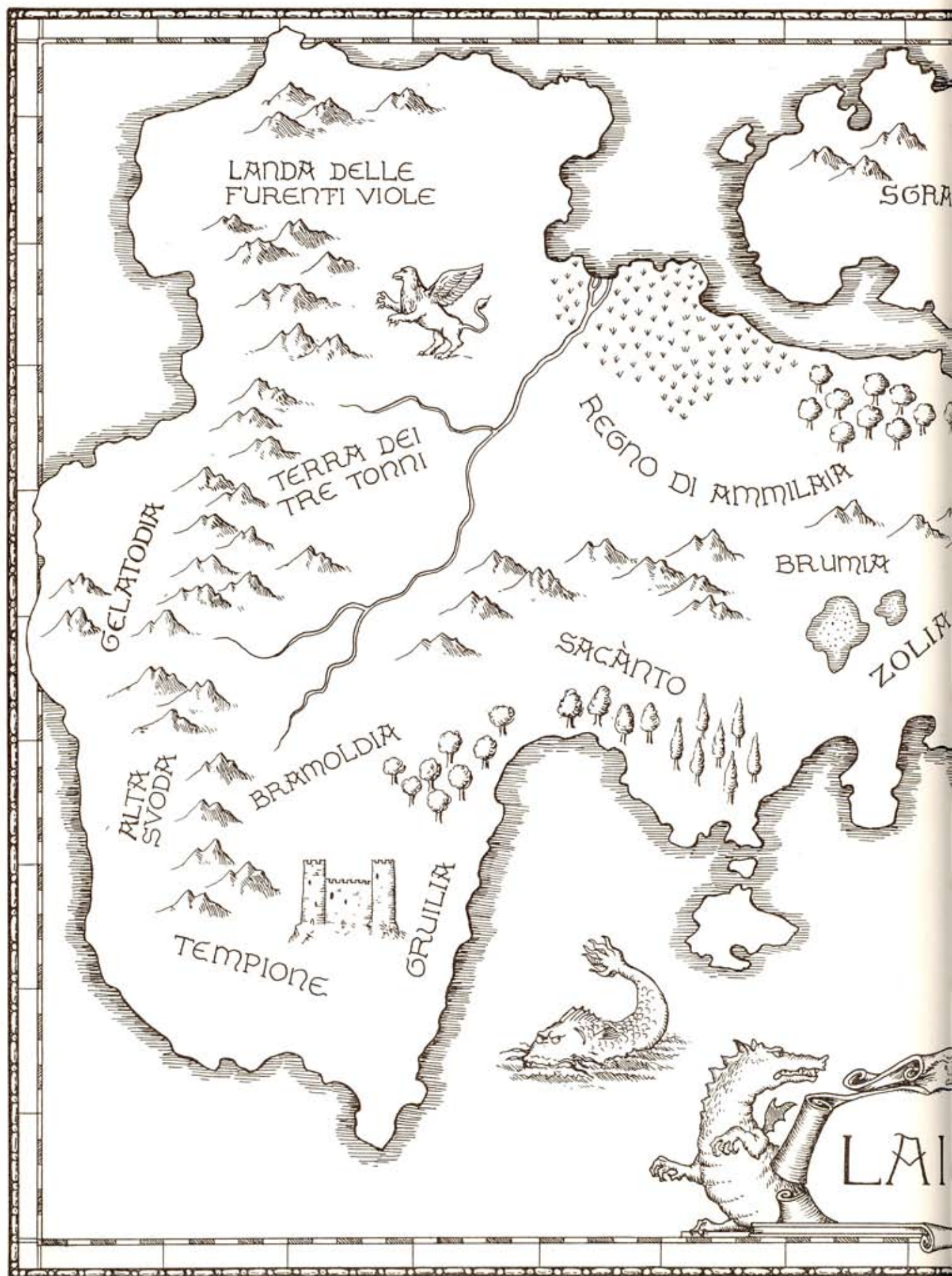
... Nel misterioso mondo parallelo di Rarte tesori di inestimabile valore sono ancora nascosti nelle grotte, nelle segrete dei castelli, nelle cripte delle cattedrali, nelle fessure degli alberi di melarancia.

Creature inquietanti, orribili bestie e antichi maghi sono i custodi gelosi dei grandi segreti di un universo fantastico che un tempo poteva solo essere immaginato.

Oggi è possibile raggiungere Rarte e le terre di Laitia, incontrare i vecchi saggi che conoscono tutte le storie del mondo, stanare e affrontare i mostri che si annidano nella dimensione dell'immaginario, ostacolando il cammino e impedendo di raggiungere la vera consapevolezza.

Non è possibile, però, rimanere definitivamente su Rarte... Al termine della sessione di gioco occorre tornare a fare i conti con il quotidiano, combattere le battaglie di sempre contro i mostri che vivono tra noi e sono cresciuti con noi e ricercare i tesori che, tra i sassi e la spazzatura, questo mondo, nonostante tutto, ci riserva...

Il Signore delle Grotte





PREFAZIONE

Kata Kumbas è...

Kata Kumbas è una parola greca che all'incirca vuol dire «presso le grotte» (in latino da questa locuzione è derivato il termine «cata-comba», che, per gli antichi, indicava il luogo di sepoltura dei primi Cristiani) ed è anche il nome di questo gioco perché, come la parola, ha le sue radici in quelle terre fantastiche, ricche di leggende e di mistero che fanno cornice al Mediterraneo.

Uno degli inviti più stimolanti, esplicito nella formulazione di qualsiasi gioco di ruolo è quello di «lasciarsi giocare».

Lasciare libera la fantasia di inventare e modificare continuamente su un canovaccio prefissato permette che il tempo, lo spazio, la dinamica tra i partecipanti entrino nel gioco stesso e lo trasformino. Persino il Direttore di Gioco, che riveste una funzione tanto importante in questo tipo di esperienze ludiche, potrà dividere in ogni momento il suo divertimento con gli altri e, felice lui stesso di trasgredire, sarà così svincolato dall'obbligo di ricoprire il solo ruolo ingrato di arbitro e di poliziotto.

Kata Kumbas non è il primo gioco di ruolo ambientato nel fantasy, ma è il primo TUTTO ITALIANO collocato nel filone della tradizione mediterranea, con riferimenti ai nostri mondi fantastici popolati di tarentole, di demoni subdoli, di monaci intriganti, etc.

Il «nostro» fantasy sono i miti e le storie degli dei e semidei pagani; sono i racconti popolari sulla vita dei santi, gli animali che parlano, i lupi mannari; sono i draghi (un universale del genere, diremmo), presenti un po' dovunque, stanati e uccisi da papi e paladini; è l'armata Brancaleone e l'Orlando furioso, i diavoli dal naso d'argento delle straordinarie *Fiabe italiane* di Calvino e i vari Macisti e Sansoni di celluloidi degli anni '50. Il nostro mondo fantastico è anche popolato di cavalieri, ladroni, maghi, stregoni e fattucchiere ed è estremamente facile imbat- tersi, girando l'Italia, in castelli, labirinti, trabocchetti, spettri, tenebrose sette segrete, fratacchioni diabolici, morti viventi ed altre piacerelle del genere.

Kata Kumbas si rivolge oggi a coloro che ancora non conoscono il gioco di ruolo e desiderano vivere avventure in un mondo fascinoso e incredibile del quale, fino a ieri, ignoravano la possibilità di accesso; si rivolge agli «esperti» proponendo una girandola di nuove idee e nuove concezioni che rendono la simulazione imprevedibile e divertente e li esorta esplicitamente all'ideazione e alla produzione di scenari, saghe e campagne tutte italiane, corredate di riferimenti e cenni bibliografici; si rivolge infine a tutti coloro che desiderano trascorrere in maniera intel-

ligente le ore del gioco e del tempo libero, invitandoli ad affinare le armi della fantasia e della creatività.

Kata Kumbas non è e non sarà mai un gioco di ruolo per eroi culturisti ottusi e sventratori, fatto di scontri selvaggi e sanguinolenti e di mostri assatanati, ammucchiati nei sotterranei come in stand della Rinascenza a guardia di improbabili tesori.

Il Gioco di Ruolo

Questo termine si richiama ad una particolare tecnica di psicoterapia di gruppo, sperimentata fin dal 1922 da J.L. Moreno.

Ma, cosa può avere a che fare una terapia, perché in fondo si tratta di tecniche psicoterapeutiche, con il mondo del gioco?

Vediamo di focalizzare qualche idea in proposito...

L'assunzione di ruolo prevede che ogni partecipante (per noi giocatore) «assuma» il ruolo di un personaggio e partecipi con altri ad una situazione particolare (per noi ad un'avventura).

L'interazione tra i vari personaggi in una realtà «diversa» crea, a sua volta, nuove situazioni dinamiche.

È stato volutamente usato il termine «partecipante» poiché quanto sopra espresso manca ancora di qualche elemento per essere definito gioco in senso proprio e rimane legato a temi più rigorosamente analitici.

Prima di tutto per essere un gioco deve avere un minimo di regole codificate, e poi un «teatro» nel quale essere rappresentato; infine necessita, nella quasi totalità dei casi, di un Arbitro o Direttore di Gioco o, come definito nelle lingue anglosassoni, di un Master.

Il Master, come vedremo in dettaglio più avanti, non dovrà in nessun caso porsi degli obiettivi speculativi ed assumere in qualche modo il ruolo di terapeuta; egli non partecipa in prima persona all'avventura ma rappresenta l'avventura stessa nella quale sono introdotti i giocatori. Il Master fornisce con le parole, con i segni e con i gesti tutte le indicazioni e tutte le notizie utili all'economia del gioco.

I giocatori partecipano all'avventura collaborando tra loro senza competitività, cercando di raggiungere gli obiettivi prefissati e superando insieme gli ostacoli. Il Master, da parte sua, propone gli eventi e le situazioni che lui stesso precedentemente ha predisposto, cercando di non interferire con le decisioni dei giocatori, né in senso positivo, aiutandoli, né in senso negativo, tentando di «sopprimerli».

Un altro elemento fondamentale nei giochi di ruolo, già accennato precedentemente, è il teatro nel quale si svolgono le avventure. I primi mondi ad essere visitati sono stati quelli di ambiente fantastico, magari legati alle storie di Tolkien o al ciclo del gigantesco e nerboruto eroe Conan. Si tratta comunque di mondi non ancora toccati dalla tecnologia, vicini allo spirito del medioevo nei quali esistono ancora la Magia e l'Alchimia e dove l'insolito e il fantastico hanno uno spessore ben più consistente di qualunque altra realtà.

In questo universo del fantasy è sempre possibile trovare un compagno di lavoro o di scuola e magari qualche vicina di casa disposti a se-

guirvi sulle tracce dell'unicorno o ad aiutarvi a ritrovare una reliquia custodita da un vecchio drago...

In Kata Kumbas ci occuperemo proprio di queste cose, visitando il mondo del fantasy mediterraneo.

Dinamiche di un gioco di ruolo

In primo luogo vi è il «rituale della metamorfosi» del giocatore in personaggio, rito che avviene in parte per libere scelte del giocatore ed in parte attraverso i tiri dei dadi che daranno un «valore» alle caratteristiche del personaggio (questo valore è indispensabile per la determinazione, il calcolo e la risoluzione di situazioni e accadimenti che avverranno nel corso del gioco).

Una volta creato il personaggio lo si deve equipaggiare perché non soccomba al primo ostacolo che incontra o, peggio ancora, perché non muoia di fame e di freddo in un mondo non certo ospitale. Diventato a tutti gli effetti un personaggio di questo universo insolito, il giocatore si muoverà con i suoi compagni alla ricerca. Ma... alla ricerca di che cosa, di chi? Che cos'è che spinge il giocatore-personaggio alla ricerca, all'esplorazione?

Senza voler tracciare delle ipotesi di teoria comportamentale potremmo senz'altro identificare nel desiderio d'avventura e di conoscenza la spinta a ricercare nuovi posti ai confini della fantasia, rischiando la «propria vita di personaggio» pur di scoprire, ad esempio, il segreto della fenice o di ritrovare l'anello del Sole Perpetuo.

Ed ecco così che dopo una giornata di onerosi compiti e di doveri adempiuti senza allegria può essere molto bello varcare le soglie del Reale e ritrovarsi nei panni di un abile giocoliere che, insieme ad un gruppo di simpatici furfanti, tenta di carpire una formula magica dalla torre di Messere Zeppeus il Trasmutatore, cercando di eludere le guardie e le strane trappole disseminate qua e là dal bieco alchimista.

Secondo quali criteri si muoverà allora il nostro giocoliere per perseguire il suo fine?

Qui entra in ballo il Direttore di Gioco o, come viene chiamato in Kata Kumbas, il Ludi Magister (per brevità lo chiameremo sempre il Magister o l'LM) che conosce la storia alla perfezione e ha sotto gli occhi la pianta del castello di Messer Zeppeus con l'ubicazione esatta di tutti i posti di guardia, delle trappole, delle stanze segrete dell'alchimista e dei tragitti delle ronde.

La mappa viene dal Magister accuratamente celata allo sguardo dei giocatori che, in base alle sue indicazioni, dovranno percorrere le varie stanze e corridoi fino al rinvenimento del tenebroso segreto; gli avventurieri potranno altresì finire prigionieri delle astute guardie mercenarie e terminare i loro giorni in una sordida segreta; oppure potranno in qualsiasi momento rinunciare tentando una non eroica, ma neppure tanto ignobile, fuga.

Poiché occorre sempre valutare questa estrema possibilità, sarà importante tenere traccia della mappa su di un foglio, concordando con il Magister le unità di misura ed il rapporto in scala, nonché le direzioni e i punti di riferimento.

Nel caso di incontri non propriamente piacevoli, se si accetta il principio «morte tua, vita mia» si potranno ingaggiare anche tremende lotte: in questo caso, in base al tiro del dado (elemento imponderabile e in qualche modo casuale), l'LM rapporterà i risultati delle tabelle e le caratteristiche di ogni personaggio al relativo opponente, determinando così di volta in volta l'esito del combattimento.

Gioco di ruolo e gioco di proiezione

La sottile distinzione tra gioco di ruolo e gioco di proiezione è necessaria per comprendere il motivo per il quale K.K. dovrebbe essere inserito di diritto nella seconda categoria piuttosto che nella prima, quella dei Role Playing Games tradizionali.

In un gioco di ruolo il personaggio, determinato peraltro nella sua struttura e nelle sue attitudini, ancor prima che dalle libere opzioni del giocatore, da elementi casuali pilotati dal lancio dei dadi, il personaggio, dicevamo, non è il giocatore *tout court* ma è soltanto una sua rappresentazione in un mondo fantastico, futuribile, letterario o comunque avventuroso. Il giocatore muove il personaggio vivendo empaticamente con lui, partecipa alle sue storie e ne condivide i trionfi, i pericoli e le sconfitte.

In un gioco di proiezione l'identificazione tra giocatore e personaggio è pressoché completa: il primo trasfonde nel secondo la sua intelligenza, il suo carisma, le sue conoscenze (nei giochi di ruolo tradizionali anche questi fattori vengono determinati dal lancio dei dadi e pertanto può accadere che giocatori estremamente timidi e intelligenti debbano essere costretti ad accettare il ruolo di personaggi sfrontati e idioti, se il caso lo vuole...).

Nel gioco di ruolo si interpreta una parte, si è attori tanto più bravi quanto più ci si cala nei panni del personaggio, solo in parte scelto, e questo può certamente essere molto divertente ed elettrizzante! In quello di proiezione, viceversa, si è se stessi nella dimensione dell'immaginario con i propri difetti, i propri limiti, le proprie potenzialità. Il che può essere anche meno divertente ma certamente molto più aderente al proprio vissuto.

Kata Kumbas nasce come gioco di ruolo ma diviene, in maniera più o meno consapevole, gioco di proiezione.

È un po' la parabola della metamorfosi di Bastian, il protagonista de *La storia infinita* che da principio legge, partecipa e in qualche modo determina l'avventura di Atreiu nel mondo di Fantasia e che alla fine compie «il grande salto» divenendo eroe in prima persona della storia.

1. INTRODUZIONE

1.1. Gli elementi di base

1.1.1. Partecipanti

Kata Kumbas è un gioco di ruolo per adulti per 3 o più giocatori fino ad un massimo di 12 (anche se sono previste per il futuro versioni «solitarie» e, in via teorica, dovrebbe poter essere giocabile con un numero di partecipanti anche più considerevole); tra questi, uno dovrà esercitare una funzione ed un ruolo indispensabili: quelli di Maestro di Gioco, che, come già detto, da ora in avanti chiameremo Magister o, per maggiore brevità, LM (= Ludi Magister).

Il Magister è il solo partecipante al quale in realtà è richiesta la perfetta conoscenza delle regole e dello spirito di Kata Kumbas. Gli avventurieri potranno impararle semplicemente giocando, partecipando a singole avventure o ad intere campagne e confrontandosi con gruppi eterogenei e occasionali.

Anche per l'LM, comunque, l'esperienza diretta di gioco sarà insostituibile e soltanto dopo svariate sessioni e diverse avventure potrà acquisire quella conoscenza e quella dimestichezza che sole potranno fare di lui un vero «Signore delle Grotte», un Ludi Magister, diremmo così, professionista, prezioso e ricercato (per maggiori dettagli saltare immediatamente al paragrafo 6.3. *L'ingrato compito del Signore delle Grotte*).

Con il tempo il Magister imparerà a lasciarsi giocare, adattando il canovaccio delle regole alle sue esigenze e a quelle specifiche del gruppo di avventurieri che starà guidando, fino a reinventare il proprio Kata Kumbas, il proprio universo parallelo, unico e irripetibile.

K.K. è un gioco dinamico che si trasforma continuamente e diviene ogni volta diverso; l'interazione tra i giocatori e il Magister, l'incontro felice o il contrasto tra le volontà e le fantasie dei partecipanti possono infatti dare alle avventure una dimensione e uno spessore sempre nuovi e affascinanti.

1.1.2. Durata del gioco

Un'avventura completa può durare poche ore o diverse sessioni di gioco; un'intera campagna può durare anche mesi...

In realtà Kata Kumbas può essere interrotto in qualsiasi momento e ripreso poi successivamente, magari proprio dal punto nel quale l'avventura era stata lasciata.

K.K. dura cioè «quanto deve durare», non compromettendo in ogni caso la simulazione, la giocabilità e il divertimento.

1.1.3. Svolgimento del gioco

Il Magister, una volta studiate con attenzione tutte le regole e le tabelle, dovrà predisporre gli elementi che compongono l'avventura, utilizzando uno degli scenari già precostituiti o, dopo aver trovato un'ideale ambientazione, ideando la storia e progettando la mappa di gioco. La creazione e l'invenzione di scenari fantastici ben equilibrati è un'arte preziosa che, col tempo e l'affinamento delle conoscen-

ze, potrà essere appresa da qualunque buon Magister.

In ogni caso occorre studiare bene la mappa, immaginare le dinamiche di gioco, assimilare diligentemente le potenzialità dei mostri che popolano quella particolare storia, collocare con attenzione gli incontri, le trappole e i personaggi-non-giocatori che l'LM dovrà poi gestire nel corso dell'avventura.

Il Magister potrà comunque, anche in questa fase, togliere dei particolari che, a suo dire, sembrano ridondanti, modificare e arricchire la storia secondo quanto la sua fantasia e la sua intelligenza gli detteranno. È bene peraltro, per i primi tempi, attenersi ai moduli già predisposti, trattandosi di scenari semplici, molto dinamici e ben proporzionati; solo in un secondo momento si potranno azzardare modificazioni che, altrimenti, potrebbero compromettere lo spirito del racconto e l'equilibrio dell'intera avventura.

Una volta approntato il tutto e raccolti intorno a sé i reduci delle precedenti esplorazioni e i giocatori novizi, l'LM introdurrà sommariamente all'avventura e, mentre condurrà il gruppo nell'universo parallelo di Rarte, si potrà lasciar andare a qualche indiscrezione sulle località misteriose da esplorare e sulle notizie inquietanti che da un po' di tempo si sono diffuse riguardo ai posti che saranno visitati...

È a questo punto che il Direttore di Gioco assume in senso stretto il ruolo di Magister e l'avventura può avere davvero inizio.

Il Magister dovrà presiedere alla creazione dei personaggi, aiutando ciascuno dei nuovi giocatori a trascrivere accuratamente sulla propria Charta di Identificazione (che si trova riprodotta al paragrafo 2.1.) le caratteristiche peculiari della Casta e della Stirpe prescelte, le armi, l'armatura che indosserà, gli oggetti che porterà con sé etc. etc.

A questo punto l'LM introducendo i giocatori all'avventura potrà raccontare la storia per intero, narrando gli antefatti, illustrando gli scopi generali

Registro del Magister

NOME _____ RUNA _____

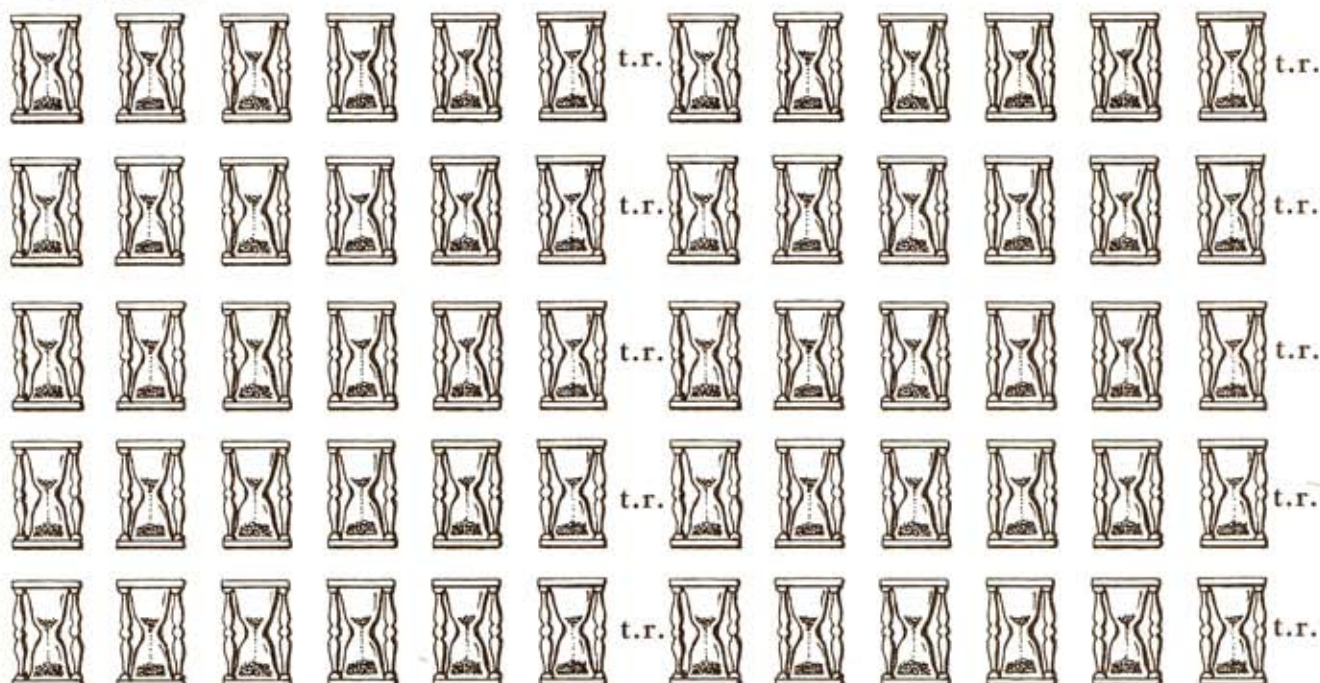
ORE DI GIOCO COMPLESSIVE _____

AVVENTURA _____ CLESSIDRE _____

GIOCATORI

PERSONAGGI

CLESSIDRE



Questa scheda può essere liberamente fotocopiata ad uso del Magister

Dotazione luci dei Personaggi

TORCE: _____

LANTERNE: _____

EVENTI INSOLITI:

ORDINE DI MARCIA:

APPUNTI DI GIOCO:

dell'esplorazione e fornendo magari ulteriori notizie sui luoghi, sulle voci e sulle leggende che circolano (la veridicità delle quali sarà tutta da accertare).

1.1.4. Materiali di gioco supplementari

Per giocare a Kata Kumbas occorrerà procurarsi ogni volta un buon numero di matite e di gomme ed anche un foglio di carta quadrettata sul quale il «mapparo» (il giocatore eventualmente incaricato di tracciare la mappa) potrà riportare in scala la piantina dei luoghi che il gruppo a mano a mano esplorerà e che il Magister dovrà descrivere con accuratezza e dovizia di particolari.

L'LM dovrà sempre tenere aperti davanti a sé la propria mappa completa di tutta l'avventura (avendo cura che nessuno dei giocatori possa sbirciarla), le tabelle, le regole base e il suo Registro sul quale andranno riportati in buon ordine il nome dei singoli personaggi, il tempo che trascorre, le torce consumate, i turni di riposo, i pasti e così via. Prima di iniziare l'esplorazione i giocatori dovranno stabilire chi tra loro sarà il mapparo e quale sarà l'ordine di marcia e lo comunicheranno al Magister.

1.1.5. Vincitori e vinti

K.K. non è un gioco competitivo: i partecipanti non giocheranno l'uno contro l'altro ma tutti insieme cercheranno di sopravvivere e di raggiungere gli obiettivi individuali e comuni con spirito di cooperazione. In Kata Kumbas non ci sono vincitori in senso stretto, ma ci possono essere vinti.

Vinto è il Magister che si pone rispetto ai giocatori in maniera antagonista, mirando solo a rendere agli avventurieri la vita insopportabile; vinto è chi bara scegliendo di assumere un ruolo che non gli appartiene e che alla lunga non potrà sostenere; vinto è chi è scettico, passivo, irridente e non sa calarsi con la propria intelligenza e la propria fantasia creativa in un mondo affascinante ed insolito nel quale ognuno può liberamente esprimere la sua lucida razionalità e la sua capacità di reinventarsi continuamente.

1.1.6. Generazione di numeri casuali

Come ogni gioco che si rispetti, anche K.K. prevede la generazione di numeri casuali.

Occorre procurarsi innanzitutto 3 dadi a 6 facce, possibilmente di diverso colore, e familiarizzarsi con concetti e sigle che compariranno nel prosieguo delle regole di gioco.

1d6 vuol dire lanciare un dado a sei facce per determinare un numero da uno a sei.

2d6 vuol dire tirare due dadi da sei, e così via.

1d6 + 2 vuol dire tirare un dado a sei facce ed aggiungere al risultato il numero 2. Genericamente $nd6 + k$ vuol dire lanciare n volte un dado a sei facce e poi aggiungere al risultato ottenuto un numero specificato k .

1d3 vuol dire lanciare un dado a sei facce e confrontare il risultato con la seguente tabella:

$$1 - 2 = 1$$

$$3 - 4 = 2$$

$$5 - 6 = 3$$

Quest'ultimo tipo di generazione di un numero da 1 a 3 è utilizzato principalmente, come vedremo più avanti, nel combattimento corpo a corpo per determinare i danni inferti all'avversario quando si combatte con pugni, calci etc...

Un altro range di numeri da generare casualmente in K.K. è quello da 1 a 20.

Mentre per la Creazione del Personaggio utilizzeremo $3d6 + 2$ generando così casualmente valori che vanno da 5 (valore minimo di $3d6 = 3 + 2 = 5$) a 20 (valore massimo di $3d6 = 18 + 2 = 20$), in altre parti, come ad esempio per il Combattimento a Distanza, è indispensabile disporre anche dei valori minimi da 1 a 5 della serie di numeri da 1 a 20.

La soluzione più pratica è procurarsi un dado a venti facce possibilmente numerato due volte da 0 a 9.

In commercio si possono trovare dadi a 20 facce (da ora in avanti 1d20) con numeri da 1 a 20 o con 2 serie di numeri da 0 a 9. In quest'ultimo caso bisognerà colorare in modo diverso le due serie (suggeriamo di usare un pastello di cera con il quale riempire la

scanalatura di stampa dei numeri).

Il disagio di avere 1d20 con 2 serie di numeri da 0 a 9 e di doverli colorare, porta però il vantaggio di poter generare anche numeri da 1 a 100 (da ora in avanti 1d100).

Con questo tipo di dado, per generare un numero da 1 a 20 basterà decidere, convenzionalmente, che una delle due serie colorate rappresenta i numeri da 1 a 10 e l'altra i numeri da 11 a 20.

Se, per esempio, coloriamo una serie da 0 a 9 in rosso e l'altra in nero, la prima potrà rappresentare i numeri da 1 a 10, l'altra quelli da 11 a 20.

Tirando il dado, se si ottiene un 5 rosso ad esso verrà attribuito il valore di 5, mentre il 5 nero rappresenterà il numero 15.

Con questo sistema lo zero rosso avrà valore 10, lo zero nero 20.

Se vogliamo utilizzare questo dado per generare un numero da 1 a 100 basterà lanciarlo due volte e considerare il primo numero come decina ed il secondo come unità.

Così, se al primo lancio si ottiene ad esempio il numero 4 e al secondo lancio il numero 8, al risultato viene attribuito il valore di 48.

Il numero ottenuto può rappresentare, come vedremo nelle regole, sia una percentuale che un valore assoluto.

Se al primo lancio si ottiene zero e al secondo 5 si avrà come risultato 5 (o, come detto, 5%).

Un doppio zero equivale al numero 100.

1.1.7. Il tiro percentuale

Spesso, nel corso delle avventure la riuscita di una azione o la probabilità che un evento accada è misurata in termini percentuali.

In questi casi occorre determinare un numero su 1d100 con uno dei sistemi precedentemente descritti, e verificare se il suo valore è uguale o inferiore a quello richiesto per superare la prova o perché l'evento accada.

Per esempio, Trilla, come tutte le Fattucchiere al I grado di Consapevolezza, può conoscere il futuro con una probabilità di riuscita del 5%. Essa dovrà pertanto ottenere su 1d100 un valore uguale o inferiore a 5.

1.1.8. Dadi alternativi

Un altro sistema per generare serie di numeri da 1 a 20 o da 1 a 100, in mancanza del dado a 20 facce, è quello di utilizzare un mazzo di carte da gioco (italiane possibilmente oppure francesi, togliendo però J, K e Q, oltre ai jolly).

Le 40 carte verranno divise per semi costituendo 4 mazzi con valori da 1 a 10.

Le carte di due semi diversi andranno mischiate per costituire un unico mazzo dove, convenzionalmente, verranno attribuiti ad un seme i valori da 1 a 10 e all'altro quelli da 11 a 20.

Per generare numeri da 1 a 100 basterà, in modo analogo a quanto spiegato per il dado, considerare la prima carta alzata del mazzo come decina e la seconda come unità.

Un esempio chiarirà meglio le idee.

Trilla la Fattucchiera deve verificare se, con la sua fionda, riesce a colpire la cornacchia di Beorchia, sua irriducibile concorrente nella preparazione di filtri d'amore.

Dovendo determinare un numero da 1 a 20, pesca una carta dal mazzo composto dalle 10 carte di Bastoni e dalle 10 di Coppe. Poiché erano stati attribuiti ai Bastoni i valori da 1 a 10 e alle Coppe quelli da 11 a 20, estraendo il 4 di Coppe, Trilla avrà ottenuto 14.

In questo esempio il 10 di Bastoni avrebbe il valore di 10, quello di Coppe, 20.

Dovendo invece determinare una percentuale (o comunque un numero da 1 a 100) Trilla, dopo aver estratto il 4 (in questo caso il seme non ha alcuna rilevanza), avrebbe dovuto pescare una seconda carta.

Se, ad esempio, la seconda carta fosse stata un nove (nelle carte italiane il «cavallo»), Trilla avrebbe totalizzato 49.

Anche in questo caso se la prima carta estratta è un 10 (o un «Re») — a prescindere dal seme —, essa assume il valore zero, la seconda un numero da 1 a 9. Estraendo due dieci si ottiene 100.

Nel caso ci si trovasse senza dadi e senza carte, si potranno usare i dadi alternativi stampati al centro in basso

di ogni pagina destra: si tratta di tre caselle che rappresentano nell'ordine una faccia di un dado a 6 facce, di un dado a 10 facce (da 0 a 9) e di un dado a 20 facce (da 1 a 20). Facendo scorrere rapidamente le pagine e fermandosi all'improvviso si potrà simulare un lancio di uno dei tre dadi, regolandosi naturalmente secondo le indicazioni del paragrafo precedente.

N.B. Non sapendo quale dei sistemi verrà adottato per la generazione di numeri

casuali, ogni volta che dovrà essere descritta una estrazione di un numero si userà la seguente notazione:

Determinazione di un numero casuale su di... 1d3

1d6

2d6

1d6 + 2

1d20

2d20

1d100 etc.



1.2. L'idea del gioco, ovvero l'incredibile storia di Simone

Simone era di gran lunga il più fantasioso ed estroverso del nostro gruppo di amici, tutti appassionati dei giochi di simulazione e di ruolo.

Non aveva mai mancato una sessione di gioco e la sua improvvisa e misteriosa scomparsa non passò certo inosservata.

Provammo a chiamarlo a casa, ma il telefono squillava sempre invano. Nessuno, neppure i suoi parenti più stretti sapevano che fine avesse fatto.

Qualcuno di noi avanzò l'ipotesi che forse era partito per il Tibet, per quel viaggio «spirituale» che da tempo aveva sognato. Conoscendo il tipo c'era da aspettarsi questo ed altro...

Passò del tempo e una sera, mentre eravamo intorno al tavolo di gioco, tutti intenti ad esplorare le sorgenti del Nilo, Simone ci raggiunse con una telefonata. Con voce solenne, impastata di strane inflessioni arcaiche, ci rivelò che era nella nostra città solo di passaggio e che forse non sarebbe più tornato tra noi. In ogni caso, se ci fossimo recati la sera stessa al vecchio cascinale nel quale abitava, avremmo potuto incontrarlo e magari trovare una risposta ai molti interrogativi che subito gli ponemmo. Ci parlò anche di uno strano manoscritto che aveva lasciato per noi tra i volumi della sua libreria...

Conoscendolo, convenimmo che Simone ci stava giocando uno dei suoi terribili scherzi; per il fine settimana saremmo comunque passati a trovarlo, magari per farci raccontare le antiche storie dei monaci tibetani. Quella sera, però, non avremmo interrotto la nostra «esplorazione» per nessun motivo al mondo...

Non incontrammo più Simone.

La domenica successiva ci recammo al suo vecchio cascinale e lo trovammo in uno stato di pietoso abbandono.

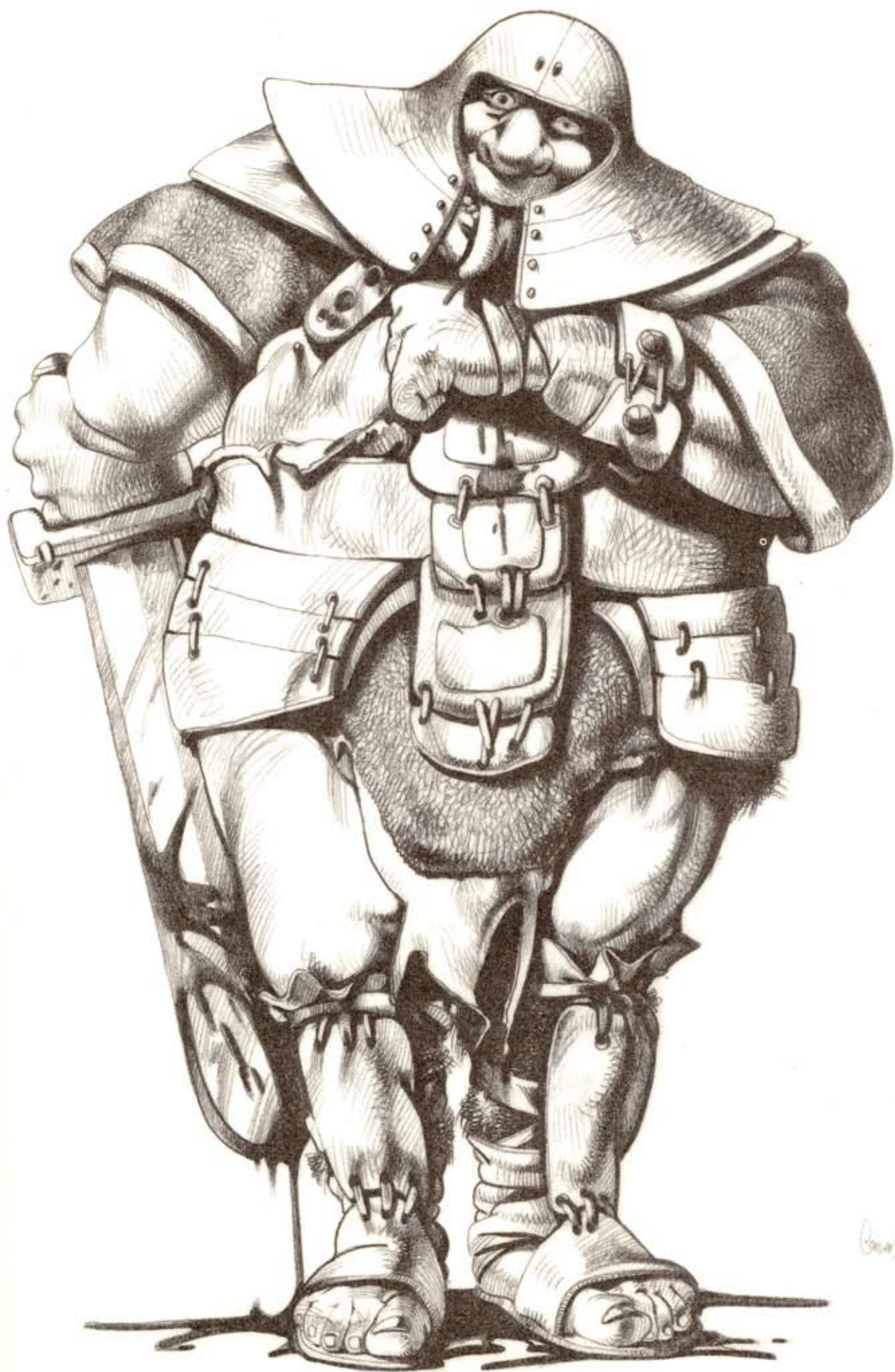
La porta era socchiusa ma di lui non c'era traccia: non ci fu difficile comunque ritrovare il manoscritto del quale ci aveva accennato.

Simone, geniale ragioniere comunale, aveva scelto di non tornare più tra noi e di «vivere» la sua avventura nel fantastico fino in fondo, anima e corpo.

Il suo manoscritto, che riportiamo integralmente, è la testimonianza del suo viaggio, la sua eredità spirituale.

Alcuni di noi hanno successivamente raggiunto Rarte, ma nessuno ha avuto il coraggio di rimanervi definitivamente.

Su Rarte molti parlano di Betus, un nuovo mago venuto da molto lontano, ma ancora non è stato possibile incontrarlo...



Conrad 1917

...Sono passati circa otto mesi da quando ebbi le prime strane avvisaglie di ciò che stava per accadere.

Ogni mattina, prima di scendere dal letto, ero sempre pervaso dal senso di aver lasciato qualcosa di incompiuto nella notte, durante i miei sogni. Era come se mi trovassi sulla soglia di una porta ed ogni notte fossi sul punto di varcarla. Qualcosa però me lo impediva: oltre quella soglia c'era la faccia di un vecchio, vestito in modo strano, che mi faceva dei cenni con le mani.

La cosa durò circa un mese finché una sera, più stanco del solito, decisi di coricarmi presto. Le mie membra sentivano volentieri il caldo contatto delle coperte ma, più che in un letto, avevo la sensazione di trovarmi in un luogo lontano, irreale. Davanti a me sempre più nitida era la faccia del vecchio.

Questa non era una notte come le altre... Avevo varcato la soglia...

Ero su Rarte.

La prima cosa che notai fu che ero completamente nudo e che il vecchio non era per nulla sorpreso di vedermi in quello stato. Con un gesto amichevole ed elegante mi invitò a sedere vicino a lui. Ebbi la sensazione di non essere in un sogno e scrutai il mio interlocutore con fare inquieto e sospettoso.

La barba ed i lunghi capelli bianchi erano la giusta cornice al suo volto eburneo; i lineamenti erano dolci ed in questo viso tranquillo e solenne due cose risaltavano con grande contrasto: gli occhi neri, profondi e vivissimi ed una strana fascia di metallo d'argento che gli cingeva il capo; al centro della fronte una raggiera di cinque piccole lance, tre incrociate e puntate verso l'alto, le altre due che correvano parallele alla fascia d'argento in direzioni opposte.

Quando il vecchio mi porse una tunica grigia, solo allora mi sentii meno imbarazzato: la indossai rapidamente.

L'uomo mi diede anche dei calzari ed un sacco a spalla nel quale frugai immediatamente e dal quale trassi un grosso pezzo di carne secca, delle strane gallette, una rudimentale borraccia ed infine un rustico coltellaccio che, oltre a tagliare la carne secca, avrebbe potuto essere utilizzato anche come arma di difesa.

Finalmente il vecchio cominciò a parlare: «Il mio nome è GERO e sono un Evocatore del Popolo Antico in servizio ad una delle Porte di Livello. Tu sei arrivato qui su Rarte condotto da un grande destino e qui dovrai sostare finché non si riapra una porta sul tuo livello o finché questo strano fenomeno di passaggi di dimensione non finisca riportando ogni cosa al suo posto. Ora, prima di sottoporli all'Incantesimo dell'Integrazione, ti parlerò del nostro mondo in modo che tu possa conoscerne gli usi ed i costumi, scegliere la Stirpe a cui ti legherai durante la tua permanenza tra noi e la Casta alla quale apparterrai».

«Ci troviamo su **Laitia***, una delle terre più nobili di Rarte, dove da qualche tempo è iniziato questo strano fenomeno di varchi aperti su altri livelli. Io e i miei fratelli del Popolo Antico abbiamo il compito di integrare coloro che più o meno inconsapevolmente arrivano qui e di respingere le strane creature di altri livelli che eventualmente mostrassero intenzioni malvagie».

«Purtroppo non ci riesce sempre di respingere i malvagi e molti dei miei fratelli sono morti orrendamente per mano di esseri che non ci hanno ascoltato, come invece stai facendo tu in questo momento. E così su Laitia, oltre ai molti Integrati, vi sono molti Erranti che non hanno subito l'Integrazione perché malvagi o perché troppo sospettosi del custode che hanno incontrato e magari ucciso».

«Ma è bene che tu sappia qualcosa sugli abitanti di Laitia» proseguì il vecchio, al quale mi stavo già affezionando.

«Io appartengo alla Stirpe del **POPOLO ANTICO**. Siamo coloro che per primi hanno abitato queste terre ed hanno avuto l'onore di conoscere gli ultimi Dei prima che l'invidia e la gelosia reciproca non li portassero lontano».

* N.D.A. Si legge Laizia, alla latina.

«Come ogni altra Stirpe, il Popolo Antico è formato da contadini, mercanti, artigiani, artisti e così via; principalmente, comunque, la nostra è una Stirpe di MAGHI, di ALCHIMISTI e di EVOCATORI alla quale da qualche tempo si sono aggiunte le tre Caste dei Monaci, con i CAVALIERI DELLA FEDE, i PREDICATORI e i MISTICI».

«I Maghi hanno frequentato le antiche scuole di magia (se ne contano circa 33 su Laitia), sanno lanciare incantesimi ed operano in nome e per conto delle Potenze della Luce o di quelle delle Tenebre».

«Il loro studio è lungo e difficile e non tutti riescono a finire i corsi, rimanendo semplici apprendisti. Alla scuola hanno libero accesso i giovani del Popolo Antico, siano essi figli di contadini, di possidenti o di governanti, e tutti ricevono lo stesso tipo di trattamento. A mano a mano che avanzano negli studi, i Maghi sono in grado di conoscere il nome vero di tutte le cose e, una volta raggiunta la vera Consapevolezza, ottenere la completa alleanza degli Spiriti Elementali dell'Acqua, dell'Aria, del Fuoco e della Terra».

«Molteplici sono gli incantesimi che un esperto Mago conosce e presto forse anche tu imparerai ad avere dimestichezza con loro...».

«Gli Alchimisti sono coloro che dedicano la vita allo studio dei poteri nascosti delle essenze vegetali e minerali; spesso riescono a creare pozioni infallibili contro il male, mentre altre volte dispongono di veleni che sospendono la vita o, infine, trasformano i metalli e possono generare la luce dal nulla e il buio dalla luce. Gli Alchimisti sono generalmente riuniti in confraternite iniziatiche ed ognuna di esse lavora per uno scopo preciso, per lo più nascosto a tutte le altre. Anche questi trasmutatori raffinati possono operare in nome delle Potenze della Luce o di quelle delle Tenebre».

«Vi sono infine gli Evocatori, dei quali io sono uno dei membri anziani. Noi siamo coloro che sono ancora intimamente legati alla Divinità. In virtù di questo conosciamo tutti i rituali per evocare gli Spiriti e le Entità occulte del Luminoso o dell'Oscuro che dal momento dell'evocazione opereranno per noi l'intervento soprannaturale richiesto. Una volta avuti i loro servigi è comunque pericoloso trattenerli nella nostra dimensione: potrebbero sfuggire al controllo dell'Evocatore e diventare Entità Libere».

«Comunque, anche per noi Evocatori serve un lungo apprendistato prima di poter operare con disinvoltura: per un novizio, evocare senza conoscere bene le tecniche necessarie equivale a sfidare la dea del Fato...».

«Recentemente nuove fedi monoteistiche stanno lentamente soppiantando le antiche credenze. Sono sorte pertanto sul territorio di Laitia in particolare, e in generale su quasi tutti i continenti conosciuti di Rarte, caste di Monaci apostoli dei profeti della Salvezza Eterna che portano il Nuovo Verbo e diffondono idee di resurrezione, di fratellanza e di speranza».

«Gli dei del glorioso e mitico passato hanno da tempo abbandonato gli uomini alle loro miserie e soltanto gli Evocatori testimoniano l'antico legame dell'Uomo con le Divinità Pristine. Il filo che lo lega a loro si fa però ogni giorno più sottile ed il Nuovo Culto incontra tra la gente di Rarte un favore crescente».

«I giovani non si riconoscono più negli antichi credi e le file degli Evocatori, dei Maghi, ed anche degli Alchimisti (seppure in misura certamente minore) vanno assottigliandosi sempre di più».

«Nuove Caste si sono prepotentemente affermate all'interno del Popolo Antico in contrapposizione con il mondo dell'evocazione e della magia: i Cavalieri della Fede, i Predicatori ed i Mistici. Questi apostoli del Nuovo Culto combattono con tutte le forze gli Spiriti delle Tenebre, da sempre presenti e operanti sul palcoscenico del mondo, ma sono anche estremamente ostili nei confronti degli antichi riti e delle credenze collegate al culto degli Spiriti della Luce».

«La loro fede, basata sulla venerazione di un Signore senza Tempo (adorato anche come Divina Intelligenza e nella sua incarnazione rartiana di Primo Illuminato), si va diffondendo per il mondo assieme alle idee di uguaglianza, di amore universale, di certezza nell'esistenza di una realtà ultraterrena da guadagnare, nel breve volgere della vita, con un comportamento rigorosamente morale».

«Altre figure che costellano l'empireo del Nuovo Culto e che vengono adorate con particolare devozione dai Monaci e dai fedeli sono la Grande Madre e i Sacri (i santi, gli apostoli e i martiri che hanno raggiunto anche loro l'Illuminazione, pur essendo uomini)».

«Il loro esempio ispira (o almeno dovrebbe...) il comportamento di vita dei fedeli tutti e l'invocazione del loro nome, la preghiera e l'adorazione delle loro mistiche reliquie fanno sì che il credente, per mezzo della loro intercessione, possa giungere ad un contatto con la Divinità o, quanto meno, possa ottenere protezioni e miracoli».

«Questo Nuovo Culto si è diffuso su tutta l'area del grande mare Missogèo (che bagna Laitia e tutte le terre limitrofe)».

«In realtà giungono notizie dal resto di Rarte che culti analoghi e religioni basate sull'adorazione di un solo dio si vanno diffondendo con modalità leggermente differenti da cultura a cultura».

«Un'altra Stirpe molto antica, anche se non come la nostra, è quella dei ROM. Cacciati dalle loro terre quando ancora gli ultimi dèi abitavano Rarte, i Rom girarono in lungo e in largo l'intera superficie di questo pianeta. Trovare le esatte radici di questo antico e superbo popolo è cosa ben ardua. Una vecchia storia, o leggenda, racconta che essi seguirono l'ultima dea che li avrebbe condotti in una terra dove il frumento cresceva spontaneamente e dove animali di ogni tipo conosciuto vivevano in branchi numerosi».

«Altri vogliono i Rom gli ultimi discendenti di una razza che viene da oltre i mari. Noi possiamo soltanto dire che questa Stirpe preferisce ancora oggi vagare su scricchiolanti carri di legno piuttosto che vivere in palazzi o in capanne di pietra e paglia. Qualche nucleo dei Rom si è fermato nelle Terre Occidentali ma la maggior parte di loro continua a vagare vivendo avventurosamente di espedienti».

«Per i Rom, come per le altre Stirpi, vi sono delle Caste caratteristiche ben definite; anche se tra essi la pastorizia è molto diffusa insieme alle attività mercantili basate sul baratto, le loro Caste peculiari sono quelle dei LADRI, dei GIOCOLIERI e dei FATTUCCHIERI».

«I Rom Ladri sono i più odiati, e nello stesso tempo ammirati esempi di questa Stirpe, ed hanno elevato ad una forma di arte sopraffina la loro abilità nello sfilare denari o nel raggirare le persone. Poiché prevalentemente rubano agli accumulatori di beni, agli arroganti possidenti e ai ricchi sacerdoti, esercitano, nonostante tutto, una funzione di equilibrio sociale assai rilevante in quanto poi sono generosissimi nell'aiutare chi soffre e chi si trova in difficoltà. È pur vero, comunque, che molti di loro non avrebbero scrupoli nel derubare un povero mercante della loro stessa Stirpe e magari ucciderlo se provasse a fare resistenza».

«La loro presenza crea sempre un po' di trambusto — conclude il vecchio sorridendo — ma la loro partenza lascia sempre dei... vuoti incolmabili».

«I Giocolieri sono la Casta dei Rom che ha deciso di usare in modo diverso l'abilità intrinseca di questa Stirpe. Sono degli artisti girovaghi che si guadagnano da vivere facendo spettacoli nelle piazze delle città o nelle case dei Capi-distretto. La loro capacità funambolica li rende ricercatissimi in missioni nelle quali questa abilità risulta indispensabile. Tra l'altro, se costretti dalle necessità, riescono a lanciare gli strumenti del loro lavoro (cerchi, birilli, palle di legno e perfino coltelli) contro i nemici con una velocità tale da lasciare poco tempo ad ogni tipo di reazione».

«I Fattucchieri sono invece dei Rom che riescono a vivere salvando o turlupinando la gente con le loro pozioni. È difficile stabilire se una pozione preparata da un Fattucchiere avrà l'effetto previsto; ma, se hai la fortuna di imboccare il Fattucchiere giusto, potrai salvarti da infezioni terribili o convincere donne ritrose o, ancora, dare il sonno alle creature che sono a guardia di un antico tesoro».

«Esiste infine su Laitia la Stirpe degli IPERBOREI. Sono i discendenti di un'altra razza di combattenti scesa dal Nord che si è stabilita nelle nostre terre. Anche tra loro vi sono mercanti, pastori ed esploratori, ma la loro indole focosa, particolarmente amante delle armi, ha fatto sì che emergessero tre Caste particolari: i GUARDIANI DELL'EQUILIBRIO, i CACCIATORI e i PALADINI DI TUTTI I CONFINI».

«I Guardiani dell'Equilibrio sono una sorta di addetti all'ordine interno ma, essendo dei buoni guerrieri, sono spesso assoldati da Signori, Governanti o ricchi avventurieri per partecipare a qualche spedizione particolarmente pericolosa».

«Rozzi, forti e tenaci sono degli instancabili combattenti e si deve a loro se le Entità Malvagie non distruggono le nostre città. Dobbiamo però ringraziare altri di loro se certi luoghi e certe strade non sono più tanto sicure: alcuni Guardiani sono diventati infatti dei briganti spietati».

«I Cacciatori sono tra gli Iperborèi quelli più vicini alla natura. Vivono in piccole comunità tra i boschi, alle pendici di grosse montagne o all'interno di profonde valli, nutrendosi di cacciagione e di pesca e barattando le loro prede con altri generi di prima necessità. Il cacciare (o il pescare) è per loro un rituale e difficilmente catturano e uccidono animali in via di estinzione».

«La loro mira è infallibile ed è grazie a questa capacità che anche i Cacciatori sono spesso coinvolti, naturalmente con un loro giusto tornaconto, in spedizioni militari che di questi tempi sono per fortuna assai poco frequenti su Laitia. Alcuni vecchi Cacciatori, si dice, riescono a capire il linguaggio degli animali ed a comunicare con essi; di certo spesso si vedono Cacciatori Iperborèi con il loro falcone o con un fido lupo al fianco».

«I Paladini di tutti i Confini sono i cosiddetti Iperborèi idealisti. Amano indossare armature molto appariscenti e per il loro ideale non esitano a sacrificare anche gli affetti più cari. Questa loro caratteristica li ha eletti unanimemente a difensori dei punti strategici delle nostre terre o a condottieri di spedizioni contro le Entità Libere o contro i cosiddetti alieni Erranti dei quali abbiamo già parlato».

«A differenza dei Guardiani dell'Equilibrio, il denaro e i bottini sono le cose che meno li attraggono, mentre il riuscire a portare a termine la loro missione è di gran lunga il premio più ambito».

«Tutte queste Stirpi — continuò il vecchio saggio — convivono più o meno integrate su Laitia, anche perché da diversi lustri abbiamo raggiunto un assetto politico stabile che brevemente vado a spiegarti».

«Esiste nella città sacra di Maro il Consiglio delle Stirpi, una sorta di organo politico rappresentato per l'appunto da esponenti di tutte le Stirpi, che legifera e fa sì che le norme emanate siano rispettate ovunque».

«Il Consiglio delle Stirpi presiede e giudica persino l'operato dei vari Monarchi che, a loro volta, hanno il compito di far rispettare le leggi del Consiglio e di provvedere all'organizzazione interna del loro regno».

«Esistono poi i distretti, che rendono più capillare la presenza dei Sovrani nelle terre più lontane; ogni distretto ha un suo Capo liberamente eletto che deve render conto del proprio operato solo al suo Sovrano, cercando nel contempo di non inimicarsi la popolazione se non vuole che il mandato non venga più rinnovato dopo il periodo previsto».

«Ora che sai tutte queste cose di Laitia preparati a diventare uno di noi, scegliendoti un nuovo nome, la Stirpe alla quale sarai legato e la Casta alla quale apparterrai. Poi sarai sottoposto a una sorta di incantesimo che farà di te un Laitiano a tutti gli effetti».

FU COSÌ CHE ALLA SECONDA CLESSIDRA DEL MATTINO DIVENNI BETUS, UN MAGO DEL POPOLO ANTICO.

Dopo aver partecipato ad avventure incredibili sono riuscito a portarmi di nuovo al nostro «livello», ma solo per poco, amici miei. Debbo tornare su Rarte poiché la mia strada per la Consapevolezza non è stata ancora completamente percorsa.

Ho sentito il bisogno di lasciare questo mio scritto poiché le porte dei livelli si aprono sempre più frequentemente su Rarte e sono certo che qualcuno di voi prima o poi troverà una porta e varcherà la soglia. Sono sicuro che potremo rincontrarci su Laitia e vivere insieme le storie e le avventure che tante volte abbiamo simulato...



1.2.2. Altri particolari su Rarte

Quella sera, insieme al manoscritto, trovammo anche dell'altro materiale non ordinato, raccolto alla rinfusa su un blocco di appunti. Cercammo immediatamente di ordinare il tutto secondo criteri logici e, a ricostruzione ultimata, potemmo disporre di ulteriori importanti informazioni su Rarte:

— Il livello è una specie di crepa spazio-temporale o, se preferite, un «Buco Nero» di piccole dimensioni che conduce ad un universo parallelo al nostro, con leggi naturali molto simili alle nostre ma dove la Magia e le Scienze Occulte occupano in genere il posto oggi detenuto dalla Tecnologia.

Questo «passaggio», stando sempre alle sommarie descrizioni riportate su un foglio da Simone, ha introdotto su Rarte esseri molto diversi da noi e, in alcuni casi, la migrazione è avvenuta per interi gruppi sia di umani che di creature aliene e mostruose.

— Tutte le Stirpi descritte fanno parte della razza umana con le seguenti particolarità somatiche: i Rom sono simili ai nostri popoli asiatici, il Popolo Antico è fortemente rassomigliante alla nostra razza indoeuropea, gli Iperborèi appaiono come uno strano insieme di razze, certuni chiaramente negroidi e altri vicini alle nostre popolazioni del centro e del nord Europa.

— L'unità di tempo su Rarte è la **Clessidra** che corrisponde all'incirca alla nostra ora. Un giorno, che su Rarte viene chiamato **girodì** è costituito da 20 Clessidre: dalla 1^a all'11^a Clessidra è giorno, dalla 12^a alla 20^a è notte.

La prima Clessidra dovrebbe corrispondere alle nostre ore 5 del mattino.

Così anche su Rarte esiste un mezzogiorno (metà girodì) intorno alla 6^a Clessidra.

Non esistono stagioni di mezzo (i nostri autunno e primavera), forse a causa di una diversa inclinazione dell'asse di rotazione di Rarte, ma non possiamo fornire elementi astronomici più dettagliati poiché sembra che questa scienza non sia molto conosciuta.

— L'unità di misura per le distanze è il **cubito** (cb) che corrisponde all'incirca a 0,5 metri (50 centimetri); l'unità di peso è il **pondo** (pd) che cor-

risponde esattamente al chilogrammo (data questa corrispondenza useremo sempre per comodità il chilogrammo coi suoi multipli e sottomultipli).

— Su Rarte il commercio è basato essenzialmente sul baratto, anche se sta prendendo piede la moneta come unità franca di scambio. La moneta circolante è il **ceo**, una piastra quadrata senza conio di 1/20 di cubito (circa 2 centimetri e mezzo) fatta di una lega simile all'ottone. Cominciano ad apparire anche monete in argento, in Oro alchemico e in platino.

10 ceì di lega valgono una moneta d'argento; 10 monete d'argento un Oro alchemico (Oa).

10 Ori alchemici valgono un **oplo** di platino. L'oro minerale, considerato prezioso, non viene utilizzato come moneta.

Nelle pagine seguenti troverete tutte le regole per giocare Kata Kumbas.

Per la sua natura, K.K. consente diverse chiavi di lettura e perciò diverse modalità con le quali può essere giocato.

Come spesso rileverete nei vari capitoli, non esiste un sistema rigido per giocarlo in quanto le regole non debbono considerarsi altro che un buon canovaccio. Vi accorgerete ben presto che il *vostro modo di giocare* dovrà far uso di molte delle regole qui descritte, mentre potrà senza drammi sostituir-

ne delle altre; in ogni caso, sarà opportuno dare la priorità a ciò che la vostra fantasia, la vostra creatività e le vostre esigenze di Magister vi detteranno.

Ci appelleremo comunque al vostro buon senso di conduttori del gioco per un'imparziale ed equilibrata gestione dello stesso.

Per giocare K.K. è sufficiente leggere le regole e provare una delle avventure che si trovano alla fine del libro per rendersi conto del grado di approfondimento raggiunto.

Ricorrete spesso alle tabelle riassuntive e non abbiate paura per le prime volte di consultare continuamente questo libro, anche nel corso di un'avventura: memorizzare il «corpus» delle norme, le armi, le carte, gli incantesimi, le formule di combattimento non è impresa di poco conto. Col tempo tutto avverrà naturalmente e sempre meno nel corso del gioco dovrete dare una sbirciata e una ripassata alle regole.

In seguito troverete anche degli utili consigli per crearvi da soli le vostre storie.

Ed ora, spada e lanterna alla mano, può iniziare l'avventura per le misteriose regioni di Laìtia...

Buon divertimento.



2. CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

2.1. Charta di Identificazione

La scheda che si trova nella pag. seguente deve essere fotocopiata e distribuita ad ogni partecipante al gioco prima che avvenga la **Creazione del Personaggio**.

La Charta è una specie di documento di identità o, per usare un termine banale, il Passaporto per **Rarte**.

Suggeriamo di usare una matita per la sua compilazione e per i successivi aggiornamenti poiché, come vedremo, molti dati possono modificarsi nel corso del gioco.

In questa sezione vengono fornite tutte le indicazioni per una corretta creazione del personaggio.

Il Magister dovrà descrivere passo per passo tutte le

regole ai giocatori, i quali compileranno ciascuno la propria scheda e la aggiorneranno negli appositi spazi man mano che il gioco si svilupperà. Dopo qualche sessione di gioco la Charta diventerà anche un diario o, per meglio dire, un taccuino di marcia del Giocatore/ **Persone**.

La creazione del personaggio avviene in due fasi distinte:

Fase a): scelta da parte del giocatore del nome che porterà, della Stirpe e della Casta.

Fase b): calcolo degli attributi di base e degli altri parametri per il combattimento.

2.2. La libera scelta del nome, della Stirpe e della Casta

Anagrammando il proprio nome o trovandone uno particolarmente adatto alle proprie aspirazioni e alla propria personalità, il giocatore, nella sua metamorfosi in personaggio, si «ribattezza». **Non esistono restrizioni di alcun tipo per la scelta del nome.**

Una volta «ribattezzato», il giocatore potrà scegliere, sempre liberamente, la Stirpe alla quale appartenere.

Come già riportato nel manoscritto, esistono su Laitia tre grandi Stirpi:

- **Gli Iperborèi**
- **I Rom**
- **Il Popolo Antico**

È opportuno segnalare che i Monaci, pur rinnegando per la loro fede l'appartenenza al Popolo Antico e proponendosi come il Nuovo Popolo, sono a tutti gli effetti membri di questa nobile Stirpe.

La scelta della Stirpe deve essere fatta in armonia con le aspirazioni del giocatore ma tenendo ben presenti le indicazioni del Magister.

Comunque, chi ha voglia di menar le mani e si sente particolarmente dinamico e aggressivo sarà potenzialmente un Iperborèo; chi invece si sente un po' artista e un po' vagabondo sceglierà la vita del Rom; il giocatore

pacato e riflessivo, con una spiccata attenzione per l'occulto potrà essere agevolmente uno del Popolo Antico.

In ogni caso, ripetiamo, la scelta deve essere spinta da motivazioni profonde anche se queste sembrano apparentemente cozzare con l'immagine che il giocatore dà abitualmente di sé.

Riassumiamo in breve le caratteristiche specifiche delle tre Stirpi.

IPERBORÈI: Fieri e coraggiosi, amano le avventure e le sensazioni forti; difficilmente scelgono di vivere una vita tranquilla e sedentaria.

ROM: Stirpe di nomadi artisti che vivono alla giornata. L'imprevisto e il non codificato sono il loro pane quotidiano.

POPOLO ANTICO: Stirpe nobile ed antica che ignora la tecnologia in tutte le sue manifestazioni ed è in stretto contatto con il soprannaturale.

Per maggiori dettagli si faccia riferimento al manoscritto di Simone.

Anche per la scelta della Casta occorre seguire i criteri personali precedentemente esposti riguardo la libera scelta del nome e della Stirpe: diamo comunque un ulteriore cenno sulle Caste di ogni singola Stirpe per aiutare i giocatori nella scelta.

Charta di identificazione

Giocatore _____

ora Personaggio di Nome _____

della Stirpe di _____ della Casta di _____

e del Segno Celeste di _____

Forza _____ Abilità _____ Conoscenza _____

TdF/TdP _____ LV _____

Particolarità della Casta _____

Inibizioni _____

Equipaggiamento base: tunica, calzari, borraccia, coltello, 1 pondo di carne secca,
1/2 pondo di gallette, sacco a spalla e 50 cei.

Dotazione _____

Eredità _____

Acquisizioni: _____

Disponibilità di denari cei _____ argenti _____ Oa _____

Grado Consapevolezza _____ Punti Consapevolezza _____

Punti Conversione (per Monaci) _____

Magie, Alchimie, Evocazioni, Fatture _____

Sacro Protettore _____

Regola di vita _____

Conversioni _____

N.B. Fotocopiare e distribuire ai partecipanti

Armi e Scudi

Gittata

Classe di
DanniValore di Combattimento
e di Parata in %

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Armatura

Valore
(da sottrarre ai Danni)

_____	_____
-------	-------

Capacità di Combattimento (CdC)

F + A + C	_____	+	valore arma usata	_____	+	incremento	_____	=	CdC globale	_____	%
F + A + C	_____	+	valore arma usata	_____	+	incremento	_____	=	CdC globale	_____	%
F + A + C	_____	+	valore arma usata	_____	+	incremento	_____	=	CdC globale	_____	%
F + A + C	_____	+	valore arma usata	_____	+	incremento	_____	=	CdC globale	_____	%
F + A + C	_____	+	valore arma usata	_____	+	incremento	_____	=	CdC globale	_____	%
F + A + C	_____	+	valore arma usata	_____	+	incremento	_____	=	CdC globale	_____	%

Colpi portati a segno _____

Combattimento a Distanza

Abilità	_____	+	CdB	_____	-	Fattore Distanza	_____
Abilità	_____	+	CdB	_____	-	Fattore Distanza	_____
Abilità	_____	+	CdB	_____	-	Fattore Distanza	_____

Fuga e Inseguimento

$$\text{SIMP} = F + A + C + 2d6 - \text{PAVIT}$$

Mischia

$$\text{Fattore di Combattimento (FC)} = \text{CdC}/3 - \text{Valore Armatura}$$

Alleanze _____

Incontri _____

Appunti di Viaggio _____



Guardiani dell'Equilibrio

La vita militare è la loro più grande aspirazione. Sanno usare le armi come pochi e un loro fendente potrebbe tagliare di netto la testa di un toro. Amanti dell'ordine e della sicurezza, i Guardiani sono sempre pronti a menar le mani. Possono usare qualunque tipo di arma e di armatura ma sono completamente digiuni di magia e quindi particolarmente vulnerabili: gli incantesimi hanno su di loro una grande efficacia (-2 al Tiro del Fato). **Non possono portare armi e oggetti magici.**



Cacciatori

I Cacciatori sono spesso accompagnati da cani fedeli o da falconi particolarmente bene addestrati, sanno riconoscere orme e piste ed ogni tipo di pianta e di animale. Comprendono il linguaggio degli uccelli e possono anche comunicare con i quadrupedi e con tutte le creature dei boschi. Tirano all'arco con destrezza ed hanno un'eccellente mira (+1 nel Tiro a Distanza, v. paragrafo 3.2.).

Non indossano mai armature pesanti, in piastre e di metallo e prediligono tutte le armi da lancio.



Paladini di tutti i Confini

Possono usare armi ed armature di qualunque tipo, anche quelle magiche. Sono abili nel cavalcare gli animali e molto resistenti alla magia (+1 al Tiro del Fato). I Paladini mettono la loro spada, la loro vita e il loro onore al servizio degli alti ideali nei quali credono; cercano instancabilmente principesse da liberare dalle grinfie di qualche mago cattivo e si diletano a partecipare ai tornei cavallereschi. Riescono ad andare a cavallo con scioltezza anche se indossano pesanti armature e maneggiano mazze, scuri e spadoni con l'abilità di un Giocoliere.



Ladri

Sanno sfilare dai corpetti e dalle bisacce sacchetti di monete senza farsi scoprire; sanno aprire con destrezza le serrature più complesse; nascondersi e camminare senza che gli altri possano accorgersi della loro presenza; sono in grado di localizzare istintivamente le trappole. Tutte queste loro capacità, precluse ai personaggi delle altre Caste, si affinano con il crescere della Consapevolezza (vedi il paragrafo 6.2. *La Consapevolezza*). Un Ladro al I grado riesce a utilizzare tali facoltà e a compiere queste azioni con una probabilità di riuscita del 25%. Tale percentuale cresce al 50% al II grado di Consapevolezza e al 75% al III grado di Consapevolezza. I Ladri possono indossare al massimo armature in pelle e **non portano armi pesanti e ingombranti** in quanto ciò potrebbe intralciare le loro azioni, tutte basate sulla destrezza.



Giocolieri

Sono artisti nella manipolazione, nella musica e nei giochi di abilità e di equilibrio; possono prendere una corona dalla testa di un drago addormentato, passare su di una corda tesa anche ad altezze elevate, scagliare le loro clave con assoluta precisione contro ogni potenziale nemico (quando scagliano i «loro oggetti» usufruiscono di un bonus di +1 nel tiro). **Non possono evidentemente indossare alcun tipo di armatura e usare armi pesanti.** Al loro I grado di Consapevolezza hanno il 40% di possibilità di riuscire a calmare col suono del loro strumento gli animi esagitati, camminare sulla fune, arrampicarsi su pareti ripide, catturare con la corda (tipo «lazo»), ammaestrare animali feroci; al loro II grado la percentuale arriva al 55% e al III al 75%. Ciascun Giocoliere dovrà scegliere una volta per tutte, prima che il gioco abbia inizio, il «suo» esercizio preferito, quello che più lo affascina e che lo accompagnerà per tutta la vita (il lancio di coltelli, il maneggiare con destrezza la frusta, il «mangiare e sputare fuoco», l'entrare raggomitolo in borse e sacche di minuscole dimensioni, un qualunque gioco di prestidigitazione etc.). Questo esercizio riuscirà sempre nell'85% dei casi, quan-

do un Giocoliere sarà chiamato ad esibirsi.

Inoltre è bene ricordare che i Giocolieri sanno lanciare e riprendere senza sosta i tre birilli avuti in dotazione (ma possono anche farlo con palle, clave e, in generale, con qualunque oggetto).



Fattucchieri

Sanno risolvere con le fatture, i filtri e gli amuleti problemi di amore, di affari e di salute (con possibilità di riuscita nel 50% dei casi al loro I grado di Consapevolezza). I Fattucchieri devono sempre procurarsi in qualche modo gli oggetti e gli ingredienti adatti e possono farsi pagare lautamente le loro prestazioni. In ogni caso è bene che stiano molto attenti alle dosi ed a tutto il rituale che, altrimenti, potrebbero far innamorare di loro o dei loro occasionali clienti una vecchia strega o un eremita sporcaccione.

I Fattucchieri possono anche lanciare oscuri anatemi (con il 10% di probabilità che le loro maledizioni riescano a colpire) e tentare di predire il futuro (con il 5% di probabilità che le loro predizioni si avverino): tutte queste percentuali aumenteranno ovviamente col crescere della Consapevolezza.

POPOLO ANTICO



Evocatori

Seguaci delle antiche divinità, gli Evocatori sono gli ultimi ministri della religione dei Padri. Gli Evocatori operano con le Potenze della Luce o delle Tenebre, a seconda della loro scelta di fede e possono chiamare gli Spiriti alleati per risolvere situazioni particolarmente difficili; devono comunque stare molto attenti a non abusare dei loro poteri e ricordarsi di ricacciare indietro le Entità evocate dopo aver usufruito dei loro servizi. Come i Maghi e gli Alchimisti **non portano armature e possono usare solo armi leggere**. Se possiedono fino a 40 punti di Livello Vitale possono tentare una sola evocazione: se questa non ha esito potranno ritentare solo dopo che saranno trascorse un certo numero di Clessidre (v.

il paragrafo 2.9. *Il mondo degli Evocatori*). Con un Livello superiore a 40 potranno immediatamente ritentare un'evocazione anche se questo secondo sforzo costerà ulteriori punti da sottrarre al loro Livello Vitale (ogni tentativo di evocazione costa ben 5 punti LV (Livello Vitale) al I grado di Consapevolezza).

Gli Evocatori possono entrare liberamente in qualunque città, castello, tempio etc., e sono trattati con ossequio e riguardo in quanto ospiti comunque prestigiosi. Hanno a disposizione solo 3 dotazioni o «eredità» acquisibili dopo l'Incantesimo dell'Integrazione.



Alchimisti

Sono dei trasmutatori che ricercano, studiano e manipolano le forze e le energie delle piante e dei minerali. Gli Alchimisti possono diventare abili preparatori di infusi che ridanno la vista o cicatrizzano le ferite, sanno fondere i metalli e costruire leghe particolari per forgiare armi magiche.

Gli Alchimisti, che all'interno delle loro confraternite producono l'Oro alchemico, possono approntare un numero illimitato di preparati purché dispongano degli ingredienti necessari e conoscano il giusto dosaggio delle parti (oltre a poter avere un tempo sufficiente per ottenere l'amalgama desiderato). Inoltre, al loro I grado di Consapevolezza, hanno il 45% di probabilità di risolvere e interpretare formule e scritti arcani in lingue sconosciute e idiomi esoterici: questa percentuale aumenterà con il crescere della Consapevolezza. Come i Maghi e gli Evocatori **non portano armature e usano solo armi leggere**.

Maghi

I Maghi rappresentano la nobiltà raffinata della Stirpe del Popolo Antico. Chi è Mago, pur senza aver frequentato le scuole di magia ma grazie all'Incantesimo dell'Integrazione, può chiamare le cose con il loro vero nome e lanciare incantesimi di offesa e di difesa a seconda delle necessità e del... buon senso.

I Maghi, comunque, **non portano armature e possono usare solo armi leg-**



gere. Fino a 40 punti di Livello Vitale possono conoscere un solo incantesimo, da 41 a 60 ne possono conoscere due e da 61 a 80 ben tre.

Aumentando la loro Consapevolezza, crescerà la possibilità di apprendere ed usare un numero maggiore di incantesimi, come vedremo nel particolare capitolo dedicato ai Maghi. Possono usufruire di soli tre lanci, come del resto gli Evocatori, per le dotazioni e le «eredità» acquisibili in seguito all'Incantesimo dell'Integrazione.

I Maghi operano sempre con l'aiuto degli Spiriti Elementali dell'Aria, dell'Acqua, della Terra e del Fuoco.

Ogni incantesimo lanciato, indipendentemente dal suo esito, ha un costo variabile in termini di Livello Vitale (come vedremo in seguito) e tra una magia e l'altra è sempre richiesto un certo tempo di latenza prima di operare nuovamente.

POPOLO ANTICO, MONACI



I Cavalieri della Fede

Sono gli strenui difensori della nuova religione contro le eresie e le empietà. Intransigenti, volitivi e determinati, i Cavalieri della Fede non esitano a servirsi delle armi per combattere i nemici e gli infedeli.

Occupano spesso i gradini più alti delle gerarchie religiose e sono dotati per lo più di una personalità carismatica e prevaricante.

Tutti gli appartenenti a questa Casta sono dotati della facoltà di scovare ed esorcizzare i demoni invocando il loro Sacro Protettore e (come del resto gli altri adepti del Nuovo Popolo) di scacciare i non-morti: scheletri, zombi, ectoplasmi, etc. Al I grado di Consapevolezza hanno il 35% di probabilità di scovare demoni, con il 25% di possibilità di riuscire ad esorcizzarli definitivamente.

Probabilità dell'80% di scacciare i non-morti.

Inibizioni: nessuna. Possono portare qualunque tipo di arma ed indossare qualunque armatura.

I Predicatori

I Predicatori sono dei Monaci itineranti la cui missione è quella di portare il Nuo-



vo Verbo fin nei più reconditi e sperduti villaggi di Laltia.

Instancabili camminatori, vivono in letizia tra gli uomini e sono dotati di grande comunicativa. La loro forza è la convinzione e la mitezza, e solo quando non è possibile farne a meno (per difendere se stessi o la causa dei più deboli) possono far ricorso alle armi. I Predicatori sono in grado di operare guarigioni nel nome del loro Sacro Protettore con il 45% di probabilità di riuscita al I grado di Consapevolezza e di convincere tutte le creature, anche le più ostili, alla mansuetudine (25% di probabilità di riuscita).

Conoscono i poteri delle erbe medicinali ma curano prevalentemente imponendo le mani, soffiando attraverso le narici o le orecchie del malato o più semplicemente bagnando con la saliva le parti dolenti ed infette. Ogni guarigione costa una perdita di 10 punti LV a qualunque grado di Consapevolezza, recuperabili al termine di ogni sessione di gioco.

Probabilità del 75% di scacciare i non-morti.

Inibizioni: non usano armi da taglio e non portano armature di metallo.

I Mistici

Questa Casta di Monaci è votata alla non violenza, alla ricerca spirituale, all'esoterismo religioso.

Anacoreti in odore di santità, i Mistici amano la solitudine e preferiscono la meditazione ed il raccoglimento profondo alle tentazioni del mondo; quando si aggregano alle comunità degli uomini lo fanno solo per la propria crescita interiore e per esigenze di confronto. Sono votati alla castità e sono degli instancabili ricercatori di sacre reliquie e di segni della divinità. Sopportano i disagi, la fame, la stanchezza (possono stare sino a 40 Clesidre senza mangiare e senza riposare) e le ferite con divino stoicismo.

Bonus: +3 al Tiro della Provvidenza; 70% di probabilità di scacciare i non-morti; sottraggono al loro LV soltanto la metà dei punti di Danno.

Inibizioni: non portano nessuna arma e nessun tipo di armatura in quanto non violenti per scelta; al momento del computo dei Punti Consapevolezza non usufruiscono di quelli guadagnati dal gruppo con la soppressione di nemici o di creature ostili.



2.3. Caratteristiche del Personaggio

Ogni personaggio ha 3 caratteristiche base:

Forza

Abilità

Conoscenza

Ciascuna di esse è determinata da $3d6 + 2$, che forniscono in questo modo valori da un minimo di 5 a un massimo di 20.

Per meglio definire i personaggi in funzione della Caste, viene introdotto il sistema del lancio dei dadi «al meglio di...».

Si tratta di calcolare il valore di una caratteristica tirando più volte una serie di dadi (nel nostro caso $3d6$) in modo che il giocatore possa scegliere il risultato più alto.

Consideriamo ad esempio la Forza, che è fondamentale per Guardiani dell'Equilibrio e Cavalieri della Fede. Un solo tiro di $3d6$ può anche determinare valori al di sotto della media mentre, tirando 3 volte $3d6$ per la Forza, ad esempio, i Cavalieri e i Guardiani potranno scegliere il valore più alto (al quale andrà aggiunta la costante + 2).

Forza

Per Forza si intende un insieme di buona salute, costituzione e un saldo morale che è di grande aiuto nei momenti difficili. In questa caratteristica sono anche compresi i concetti di volontà, determinazione e sicurezza nelle proprie capacità.

Per questa caratteristica scelgono
al meglio dei tre lanci di $3d6 + 2$:

- Guardiani dell'Equilibrio
- Cavalieri della Fede

al meglio dei due lanci di $3d6 + 2$:

- Cacciatori
- Paladini
- Evocatori
- Ladri.

Abilità

Per Abilità si intende una serie di attributi che vanno dalla velocità di esecuzione di una azione alla industriosità per creare o scoprire meccanismi. Nell'Abilità sono comprese anche attitudini quali la facilità di scambio e di comunicazione, l'intelligenza pratica e la prontezza di riflessi.

Per questa caratteristica scelgono
al meglio dei tre lanci di $3d6 + 2$:

- Giocolieri
- Predicatori

al meglio dei due lanci di $3d6 + 2$:

- Cacciatori
- Alchimisti
- Ladri
- Fattucchieri.

Conoscenza

Per Conoscenza si intende un misto di esperienza, di concentrazione e intelligenza speculativa.

Per questa caratteristica scelgono
al meglio dei tre lanci di $3d6 + 2$:

- Maghi
- Mistici

al meglio dei due lanci di $3d6 + 2$:

- Paladini
- Alchimisti
- Evocatori
- Fattucchieri.

Per ogni Caratteristica le Caste che non scelgono al meglio di due o tre lanci di $3d6$ dovranno accontentarsi del risultato di un solo lancio di $3d6$ aggiungendo la costante + 2.

2.4. Tiro del Fato (TdF) e della Provvidenza (TdP)

Il Tiro del Fato (TdF) determina casualmente una costante che accompagnerà il personaggio nel corso di K.K.: la capacità di stabilire se la Fortuna gli è stata amica, e se un incantesimo lanciato contro di lui, un veleno o un qualunque accidente non sortiscono effetti.

Il Tiro della Provvidenza (TdP) sostituisce per i seguaci del Nuovo Culto il TdF. Ma è una differenza soltanto formale: ai fini concettuali, nonché ludici, TdF e TdP si equivalgono.

Mentre il TdP rappresenta una protezione insperata del Divino contro veleni, magie e accidenti di ogni tipo, il TdF fa riferimento esclusivamente alla Dea del Fato.

Occorre comunque rilevare che un Monaco potrà appellarsi alla benevolenza della Provvidenza soltanto se

porterà al collo la Croce Tau, della quale, come vedremo più avanti, il Frate Guardiano farà dono a tutti i novizi e le novizie.

Il TdF e il TdP si calcolano sommando i valori di $3d6 + 2$ come per le caratteristiche base.

Come già anticipato, al TdF e al TdP si dovrà far ricorso ogniqualvolta un personaggio cadrà vittima di una magia, di un sortilegio, di una imprevista trappola mortale o di un qualunque accidente. Il giocatore dovrà lanciare $3d6 + 2$ e, se il risultato sarà inferiore al suo valore di TdF o TdP, il disgraziato evento avrà effetto; in caso contrario la Dea del Fato (o la Provvidenza) avranno portato il loro aiuto.

2.5. Livello Vitale (LV)

È quell'insieme di energie psico-fisiche che determinano la vitalità del personaggio e la sua capacità di resistenza alle ferite e ai colpi subiti.

Il Livello Vitale è dato dalla somma dei valori delle tre caratteristiche base più il TdF o TdP.

Se l'LV scende al di sotto del 50% del suo valore si hanno automaticamente 2 punti di Danno supplementari per ogni colpo che si riceve, e ciò per il probabile crollo del morale unitamente alla grossa perdita di forze; inoltre la Capacità di Combattimento scende del 5%.

D'altra parte i colpi portati a segno vanno a incidere sul Livello Vitale del personaggio colpito, così come l'uso degli incantesimi e delle evocazioni decrementa l'LV di Maghi e Evocatori.

Viceversa i Punti-Avventura aumentano la Consapevolezza che a sua volta incrementa l'LV (il tutto sarà specificato dettagliatamente più avanti).

N.B. Al termine di un'avventura si presume che i personaggi riposino: riacquisteranno così tutto il loro potenziale di partenza di energia vitale, e si ripresenteranno per le successive spedizioni in perfetta forma.

In caso di mutilazioni o incantesimi permanenti sarà il Magister a stabilire i nuovi valori di LV indipendentemente dalla sommatoria delle caratteristiche base e del TdF o TdP.

Un personaggio muore quando il suo LV scende a zero.

2.6. Il Custode della Porta di Livello

Questo personaggio, rappresentato dal Magister, darà agli avventurieri l'equipaggiamento base, che per tutti è costituito da:

- Tunica con cintola
- Calzari
- Un sacco a spalla con un chilo di carne secca e 1/2 chilo di gallette
- Una borraccia vuota
- Un coltellaccio rustico con manico di legno
- 50 ce.

Il Magister/Custode fornirà agli avventurieri ampie spiegazioni sulle Stirpi e sulle Caste invitandoli a scegliere la loro strada verso la Consapevolezza.

I giocatori che decideranno di appartenere ad una delle Caste dei Monaci non avranno per il momento dotazioni particolari, né saranno sottoposti all'Incantesimo dell'Integrazione da parte del Custode.

Questi si limiterà a garantire che, presto, molto presto, incontreranno chi farà anche di loro dei Rartiani a tutti gli effetti.

Il Magister/Custode darà ad ogni giocatore, fatta esclusione per coloro che hanno deciso di appartenere alla Caste dei Monaci e che rimandiamo al paragrafo *Il Sigillo della Nuova Via*, una delle seguenti dotazioni:

Ai Maghi il bastone magico di appartenenza ad una scuola.

Agli Alchimisti la cassetta dell'alchimista. Dentro una cassetta di legno di frassino delle dimensioni di 1 cb x 4/5 di cb con una lunga (circa 2 cb) fascia di juta per il trasporto a spalla, l'Alchimista troverà:

- un piccolo alambicco ben protetto in una sacchetta di velluto color porpora
- 2 piccoli crogiuoli
- un piccolo forno costituito da un blocco monolitico di materiale refrattario (delle dimensioni di circa 1/2 cb x 1/2 cb x 1/2 cb)
- 5 ampole di liquido infiammabile, chiuse ermeticamente.

Agli Evocatori il cerchio dell'evocazione, lo stesso che cinge la fronte del Custode.

Ai Ladri un grimaldello lungo 1/2 cubito (25 centimetri).

Ai Giocolieri tre birilli pesanti in legno.

Ai Fattucchieri un bastone da raddomante per cercare l'acqua.

Ai Guardiani dell'Equilibrio uno scudo.

Ai Cacciatori una fionda.

Ai Paladini di tutti i Confini una lancia.

2.6.1. Astrologia di Rarte

Ogni abitante di Rarte è influenzato fin dalla nascita da uno dei Sei Cerchi Celesti che costituiscono l'Empireo Rartiano.

Anche i personaggi, nel ricevere l'Incantesimo dell'Integrazione (o il Sigillo della Nuova Via), debbono verificare quale dei sei segni influenzerà la loro permanenza su questo pianeta.

Per determinare ciò il Magister dovrà far lanciare da ciascuno dei giocatori 1d6 e, verificato il segno sulla ta-

bella che segue, lo farà riportare nell'apposito spazio della Charta di Identificazione.

Tabella dei Cerchi Celesti

1 Lupo di Fuoco	LF
2 Serpente Lunare	SL
3 Tre Figlie	TF
4 Fauno Albino	FA
5 Rapace Oscuro	RO
6 Artiglio del Fato	AF

EREDITA' DEGLI

GUARDIANI DELL' EQUILIBRIO, CACCIATORI,

1  ELMO CON FREGI IN ORO	2  SPADONE A DUE MANI	3  COTTA DI PELLE	4  SCUDO DI FERRO	5  ARCO CON 10 FRECCHE
11  ASCE A DUE MANI	12  CAKE PASTORE ADDESTATO	13  BALESTRA CON 10 DARDI	14  SPADA	15  ARMATURA PESANTE
21  SCHIAVO/A BIONDO/A	22  ARMATURA LEGGERA	23  SACCHETTO DI CHIODI	24  3 PEZZI DI OR	25  SCUDO CON STEMMIA DI FAMIGLIA
31  FARETRA CON 30 FRECCHE	32  SPADONE A 2 MANI	33  BENDE EMOSTATICHE VEGETALI	34  5 CE DI SETA	35  50 CEI
41  GIARVELLOTTO	42  3 COLTELLI DA LANCIO	43  2 ASCE DA LANCIO	44  DAGA	45  SPADA
51  MAZZA DI LEGNO	52  3 PANI	53  CAKE DI PICCOLA TAGLIA	54  LANTERNA	55  PARASTINCHI METALLICI
61  ARCO CORTO	62  TORTA D'ARANCE	63  SCUDO	64  2 CINTI CARIARI	65  LANTERNA
71  UNGUENTO PER INFEZIONI	72  LANTERNA AD OLIO (AUTONOMIA 8 CLESSIDRE)	73  SCUDO	74  3 TORCE + ACCARINI + ESCE	75  50 CEI
81  2 COPERTE DI LANA	82  CAVALLO	83  2 MAIALI DA COMBATTIMENTO	84  ASINO	85  SELLA
91  CAVALLO PICCOLO (TIPO PONY)	92  11 COPERTE DI LANA	93  PESI DA ALLENAMENTO	94  ARCO CORTO	95  CAKE RANDAGIO

IPERBOREI

PALADINI DI TUTTI I CONFINI



6 CAVALLO	7 SPADA	8 3 COLTELLI DA LANCIO	9 LANCIA	10 ASCIA DA LANCIO
16 ELMO	17 1/2 PONDO DI CARNE ESSICCATA	18 SCUDO DI LEGNO DI QUERCIA	19 ZAINETTO A SPALLA	20 LANTERNA CON OLIO (AUTONOMIA 8 CLESSIDRE)
26 PUGNALE	27 BORRACCIA IN PELLE	28 5 PEZZI DI ORO	29 ARCO COMPOSTO	30 BALESTRA
36 2 PEZZI DI ORO	37 BALESTRA	38 FARETRA CON 30 FRECCHE	39 FARETRA CON 50 DARDI	40 FALCONE
46 BATTIGRANO	47 MAZZA TONDA CON CATENA	48 SCUDO	49 RICHIAMO PER UCCELLI	50 50 CEI
56 SOSPENSORI	57 FALCONE	58 2 PONDI DI CARNE SECCA	59 BORRACCIA CON VINO	60 SPADONE A DUE MANI
66 12 CUBITI DI SALSICCE	67 4 PEZZI DI ORO	68 SPADONE	69 COTTA DI METALLO	70 50 CEI
76 3 PEZZI D'ARGENTO	77 FRONBOLO	78 FISCHIETTO RICHIAMA- ANIMALI DA PELO	79 UNGUENTO CONTRO GLI INSETTI	80 TENDA DA CAMPO
86 SCUDO ROTONDO	87 SPADA CORTA	88 UNGUENTO CONTRO I PIDOCCHI	89 3 PEZZI DI ORO	90 SCUDO
96 ARCO COMPOSTO	97 BORRACCIA CON ACQUAVITE	98 CAVE DA COMBATTIMENTO	99 BALESTRA	100 100 PEZZI DI ORO



EREDITA' DEI

1  GRATTO NERO	2  STILETTO	3  100 CB DI FUNE	4  30 PEZZI D'ARGENTO	5  SACCO PICCOLO DI JUTA
11  PAPPAGALLO PARLANTE	12  MAIALE SELVATICO	13  3 PECORE	14  ZAPPA E VANGA	15  CAVALLO DA TIRO
21  UNA DOZZINA DI CHIODI LUNGI	22  FUNE CON ARPIONE	23  MANTELLO NERO DI LANA	24  BORRACCIA CON ACQUA	25  GAZZA
31  FLAUTO DOLCE DI CANNA	32  PIATTO D'ARGENTO	33  BERRETTO DI LANA	34  GIUBBETTO ROSSO IN PELLE	35  CINTURA CON ANIMA DI LAMA FLESSIBILE
41  GALLO DA COMBATTIMENTO	42  GIANELLOTTO	43  ANELLO CON VELENO	44  PELLICCIA DI CASTORO	45  ACCIARINO
51  RICHIAMO PER UCCELLI	52  ARCO LUNGO CON 5 FRECCIE	53  PUGNALE CON FODERO	54  2 MAZZI DI CARTE DA GIOCO	55  FUNE (50 CB)
61  GLADIO	62  BOLAS	63  ASCIÀ DA LANCIO	64  COPERTA DI LANA	65  SELLA
71  5 TORCE	72  SCIMMIA RIMMRESTRATA	73  5 PEZZI D'ORO	74  COLTELLO DA LANCIO	75  ACCIARINO
81  FIONDA	82  3 RACCHINI	83  PESCE ESSI-CATO E SALATO	84  3 FOCACCE RIFATTE	85  SCUDO DI PELLE
91  SACCHETTO DI CHIODI	92  COPERTA DI LANA	93  ASCIÀ A DOPPIA LAMA	94  VASO CON GRASSO DI MAIALE	95  FARETRA CON 10 FRECCIE

ROM LADRI



6  (1ce) FERRO DA SASSO	7  LANTERNA AD OLIO (AUTONOMIA 8 CLESSIDRE)	8  20 CEI	9  AMULETO DI RAME	10  STIVALI DI CUOIO
16  3 PEZZI D'ARGENTO	17  SPADA CORTA	18  6 CB DI CATENA A MAGLIA	19  CESTO DI FRUTTA FRESCA	20  ZAINETTO DA SPALLA
26  PITALE DI TERRACOTTA	27  SCALA DI CORDA (8cb)	28  DISTILLATO FINESSIMO DI UVA	29  SACCO DI GRANO	30  30 CEI
36  MULO	37  2 PEZZI DI OR	38  MAZZO DI PEPERONCINI ROSSI	39  ARCO CORTO CON 10 FRECCHE	40  BERRETTO A PUNTA CON PENNA
46  10 PEZZI DI OR	47  CAVALLO PUROSANGUE	48  GRUCCE DI LEGNO	49  3 PEZZI D'ARGENTO	50  3 PEZZI DI CARNE ESSICCATI
56  VACCA DA LATTE	57  SPADA LUNGA	58  BASTONE CON ANIMA	59  PAPPAGALLO MUTO	60  RETE
66  SACCO PIENO DI CASTAGNE	67  BRIGHE DI PELLE	68  3 PEZZI DI OR	69  ARATRO	70  SCUDO DI LEGNO MASSELLO
76  ELMO DI FERRO CON DECORAZIONI	77  ASCIA CON MANICO LUNGO	78  COLLANA DI DENTI DI LUPO	79  SACCO GRANDE	80  FRUSTA
86  LANCIA	87  30 CEI	88  SACCHETTO DI ERBE DISINFETTANTI	89  CAVALLO CON SELLA	90  ORSETTO LAVATORE
96  10 PEZZI D'ARGENTO	97  COLTELLO DA LANCIO	98  50 CEI	99  FIORDA	100  10 PEZZI DI OR

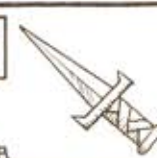


EREDITÀ DEI RO

1  50 CB DI FUNE	2  3 COLTELLI DA LANCIO	3  (5cb) SCALA SMONTABILE	4  SPADA	5  SCUDO
11  6 TORCE	12  SCIMMIA	13  3 COLTELLI DA LANCIO	14  LIUTO	15  50 CEI
21  CANESTRO	22  GAZZA	23  ASINO	24  3 COLTELLI DA LANCIO	25  CARRETTO
31  MULO	32  RECIPIENTE CON LIQUIDO PER BOLLE DI SAPONE	33  $\frac{1}{2}$ PONDO DI FRUTTA SECCA	34  SPADA	35  3 COLTELLI DA LANCIO
41  100 CB DI FUNE	42  ANCOROTTO	43  FRUSTA	44  50 CB DI FUNE	45  LIMA
51  LANTERNA	52  50 CEI	53  FRUSTA	54  ZAINO	55  MAIALE AMMAESTRATO
61  PALLE COLORATE	62  50 PEZZI DI ORO	63  FRUSTA	64  TENDA	65  100 CB DI FUNE
71  6 CLAVE	72  CAVALLO	73  FRUSTA	74  SCIMMIA	75  ZATTERA
81  SPADA	82  FRUSTA	83  CAGNOLINO AMMAESTRATO	84  RASOIO	85  CAVALLO GRASSO
91  COLORI PER TRUCCO	92  STILETTO	93  FIONDA E SASSI	94  CANE DI GROSSA TAGLIA	95  BERRETTO A SONAGLI

M GIOCOLIERI



6  ELMETTO	7  COPERTA DI LANA	8  $\frac{1}{2}$ PONDO DI CARNE SECCA	9  3 PANI	10  LANTERNA
16  BORRACCIA DI VINO	17  TORTA DI MORE	18  3 CERCHI DI LEGNO DECORATO DA ESIBIZIONE	19  VESTE DA GIULLARE	20  (5cb) SCALA SMONTABILE
26  CALZAMAGLIA ROSA	27  FRUSTA	28  ZAINO	29  PALLE DI LEGNO COLORATE	30  SCUDO
36  ELMETTO	37  LANTERNA AD OLIO (AUTONOMIA 8 CLESSIBRE)	38  (5cb) SCALA SMONTABILE	39  3 FOCACCE	40  FRUSTA
46  42 CAMPANELLI	47  MAZZA DI LEGNO	48  3 ASCE DA LANCIO	49  FRUSTA	50  6 TORCE
56  15 PEZZI DI ORA	57  3 COLTELLI DA LANCIO	58  ANCOROTTO	59  FRUTTA FRESCA	60  COPERTA
66  3 MONETE DI ARGENTO	67  ANCOROTTO	68  RENDE E CATENE	69  11 ASCE DA LANCIO	70  FLAUTO
76  GATTO	77  VESTE LUNGA DI SETA	78  MAZZA E PIOLI	79  SCUDO	80  3 COLTELLI DA LANCIO
86  ANCOROTTO	87  12 MONETE D' ARGENTO	88  11 FOGLI DI PERGAMENA	89  DAGA	90  3 COLTELLI DA LANCIO
96  60 CB DI FURE	97  11 Cei	98  MACACO AMMAESTRATO	99  FRUSTA	100  32cb SCALA DI CORDA



EREDITA' DEI RO

1  SPILLONI PER IL MALOCCHIO	2  ARTIGLIO DI FELINO FERACE	3  20 CEI	4  PELI DI CADE	5  1/2 PONDO DI CERA
11  5 PEZZI DI OA	12  GUFO	13  3 BRANDELLI DI PELLE DI GATTO	14  VERBENA	15  1/2 PONDO DI CERA
21  VISCHIO	22  ZAMPETTA DI MARTORA	23  GUFO	24  VERBENA	25  1/2 PONDO DI CERA
31  MANDRAGORA	32  5 PEZZI DI OA	33  PELI DI BARBA DI CAPRA	34  PELI DI CADE	35  4 PONDI DI CERA
41  ZAMPETTA DI MARTORA	42  VERBENA	43  VISCHIO	44  3 SPILLONI PER IL MALOCCHIO	45  1/2 PONDO DI CERA
51  LAVANDA	52  PELI DI BARBA DI CAPRA	53  3 BRANDELLI DI PELLE DI GATTO	54  LUCERTOLA	55  1/2 PONDO DI CERA
61  GATTO NERO VIVO	62  LUCERTOLA	63  INTERIORA DI UCCELLI	64  PENDOLO	65  FIONDA E PIETRE
71  TERRA DI CIMITERO	72  PELI DI CADE	73  PENDOLO	74  ALI DI PIPISTRELLO	75  1/2 PONDO DI CERA
81  PIOLI E MAZZUOLO	82  ZAINO	83  6 COLTELLI DA CUCINA	84  CASSETTA A CHIU-SURA ERMETICA	85  VERBENA
91  SPECCHIO	92  LAVANDA	93  ZAMPETTA DI MARTORA	94  22 FERRI DI CAVALLO	95  FIONDA E PIETRE

M FATTUCCHIERI

6  MANDRAGORA	7  ARTIGLIO DI FELINO FEROCE	8  INTERIORA DI UCCELLI	9  SPECCHIO	10  TERRA DI CIMITERO
16  MANDRAGORA	17  LAVANDA	18  GATTO NERO VIVO	19  PELI DI CADE	20  TERRA DI CIMITERO
26  LAVANDA	27  SPECCHIO	28  ARTIGLIO DI FELINO FEROCE	29  VISCHIO	30  TERRA DI CIMITERO
36  ALI DI PIPISTRELLO	37  LUCERTOLA	38  GUFO	39  MANDRAGORA	40  SFERA DI CRISTALLO
46  ALI DI PIPISTRELLO	47  20 CEI	48  INTERIORA DI UCCELLI	49  MANDRAGORA	50  TERRA DI CIMITERO
56  ALI DI PIPISTRELLO	57  SPECCHIO	58  20 CEI	59  LIBRO DI ANATEMI	60  6 COLTELLI
66  PELI DI BARBA DI CAPRA	67  SEMI DI GIRASOLE E DI MELOGRANO	68  15 PEZZI DI OR	69  LAVANDA	70  LIBRO DI ANATEMI
76  ARTIGLIO DI FELINO FEROCE	77  GUFO	78  INTERIORA DI UCCELLI	79  VESTE FOSFORESCENTE	80  SACCO
86  VISCHIO	87  5 PEZZI DI OR	88  MANDRAGORA	89  PELI DI CADE	90  LIBRO DI ANATEMI
96  3 SPILLONI PER IL MALOCCHIO	97  22 BASTONCINI DI INCENSO	98  TERRA DI CIMITERO	99  SFERA DI CRISTALLO	100  24 PEZZI DI OR

All'inizio di ogni avventura il Magister lancerà 1d6 e confronterà il risultato ottenuto con la Tabella dei Cerchi Celesti fornita in precedenza.

Ogni personaggio sotto l'influenza del segno uscito avrà solo e per tutta la durata dell'avventura in corso: — un punto in più alla Capacità di Combattimento (v. paragrafo 3.1.2.)

— 5 punti di percentuale in più sulla Tabella degli Eventi, indipendentemente dalla caratteristica considerata (v. paragrafo 5.6.).

Inoltre, i personaggi del Popolo Antico (comprese le Caste dei Monaci), che hanno il Segno Celeste uguale a quello sotto i cui influssi si svolge l'avventura, potranno avere per due interi giri di poteri taumaturgici, con una probabilità del 60%.

I Predicatori, che già operano guarigioni, indipendentemente dal grado di Consapevolezza, avranno la loro percentuale portata al 75%.

Ai Sei Cerchi Celesti sono legati oscuri fenomeni e altrettanto strane storie delle quali tutti gli abitanti di Rarte parlano poco e malvolentieri.

C'è qualcosa di impenetrabile e potente che avvolge il mistero dei Cerchi Celesti. Ogniquale volta un personaggio cerca di affrontare questo argomento con un abitante di Rarte, un muro di silenzio cala sulla conversazione. Un'ombra si allunga sulla Conoscenza gettando oscuri e inquietanti interrogativi...

2.6.2. L'Incantesimo dell'Integrazione

Ciascuno dei personaggi (fatta eccezione per i Monaci, come vedremo più avanti), dopo aver ascoltato dal Custode della Porta di Livello le storie di Rarte ed aver scelto il nome, la Stirpe e la Casta di appartenenza, riceverà l'Incantesimo dell'Integrazione.

In virtù di questo rito potrà sentirsi cittadino di Laitia a tutti gli effetti e sarà da tutti riconosciuto come tale; potrà pertanto girare liberamente per il paese senza destare sospetti e diffidenze, ma anzi giovandosi dei privilegi derivatigli dal suo nuovo status. Diventerà così un Laitiano perfettamente «integrato» e riceverà inoltre in dotazione (oltre ai semplici abiti, al cibo e ai pochi oggetti che il Custode gli ha procurato al suo arrivo su Rarte) una vera e propria «eredità», caratteristica della Stirpe e della Casta di appartenenza.

Nel sistema di gioco, l'eredità ottenuta in seguito all'Incantesimo dell'Integrazione, si ottiene determinando 5 numeri su 1d100. I Maghi e gli Evocatori dovranno determinare soltanto 3 numeri.

A questo punto occorrerà verificare sulle tabelle relative all'Incantesimo dell'Integrazione proprie della Stirpe e/o della Casta prescelte, quali oggetti corrispon-

dono ai risultati conseguiti.

Ciascun personaggio avrà acquisito così 5 oggetti (ma anche erbe, fedeli servitori, animali etc...) che potrà tenere o barattare al Gran Bazar. I Maghi e gli Evocatori ne avranno soltanto 3 poiché spesso nelle loro tabelle sono contemplati potenti oggetti di magia o di evocazione.

Ovviamente uno stesso oggetto può capitare in sorte più di una volta se, più di una volta, uscirà il medesimo risultato numerico.

2.6.3. Il Sigillo della Nuova Via

Come anticipato dal Custode della Porta, se nel gruppo alcuni giocatori avranno deciso di far parte di una delle tre Caste dei Monaci, essi incontreranno, dopo qualche migliaio di cubiti, sull'ansa di un limpido fiume, un corpulento e fischiettante fratacchione.

Fra Butirro, guardiano Predicatore dall'aria pacioccona — che il Magister dovrà interpretare con bonomia e finta ingenuità — sarà in grado di fornire spiegazioni molto più particolareggiate sul Nuovo Culto presentando in dettaglio le caratteristiche delle tre Caste della Stirpe dei Monaci.

Prima di parlare, però, farà immergere ad uno ad uno gli aspiranti sacerdoti del Signore senza Tempo in una grande tinozza di legno riempita di acqua piovana, nella quale guizzano felici alcuni pesciolini argentati dalla lunga coda. Dopo il rito purificatore, Fra Butirro chiederà quale sarà il nome prescelto da ognuno e dopo aver fatto dei cenni nell'aria darà a ciascun personaggio un ruvido telo per asciugarsi. Il guardiano comincerà poi a parlare delle tre Caste del Nuovo Popolo cercando di guidare gli avventurieri nella loro scelta.

Fra Butirro fornirà ai suoi Monaci una Croce Tau in legno di ulivo che i seguaci del Nuovo Culto dovranno sempre portare al collo se vorranno che la Provvidenza sia loro benevola.

Il Frate dovrà inoltre dare in dotazione un astuccio contenente una reliquia del Sacro, (un piccolo osso, un'unghia, un pelo, un dente etc..., a scelta del Magister) al quale ciascun Monaco si voterà.

Come per il Tiro del Fato e per quello della Provvidenza, anche nel caso del Sigillo della Nuova Via e dell'Incantesimo dell'Integrazione possiamo omologare le due procedure considerandole facce di una stessa medaglia. Lo scopo e gli effetti di entrambi i riti coincidono in maniera assoluta.

Con il Sigillo della Nuova Via, il Monaco riceverà una dotazione di 3 oggetti che, nel gioco, saranno ottenuti casualmente, determinando 3 numeri su 1d100 e acquisendo le «eredità» corrispondenti ai risultati ottenuti.

2.7. Il mondo dei Fattucchieri

L'insegna «Talismani, Filtri & Fatture» indicherà ai giocatori la bottega di Beorchia, una Fattucchiera Rom di chiara fama.

L'essere un Fattucchiere presuppone una discreta co-

noscenza delle erbe, degli amuleti, del malocchio e di tutta una serie di fatture. Il giocatore che avrà scelto di essere tale dovrà recarsi alla bottega di Beorchia e cercare di carpire qualche formula per utilizzare quegli in-



gredienti dei quali è accidentalmente entrato in possesso dopo aver ricevuto l'Incantesimo dell'Integrazione.

La bottega si trova poco distante dalla Porta del Livello e Beorchia, non senza ritrosia, fornirà agli apprendisti che avessero deciso di intraprendere la sua professione 10 semplici formule che questi dovranno accuratamente trascrivere.

Se un giocatore-Fattucchiere volesse lanciare un sortilegio o un maleficio ad un nemico o ad un suo compagno d'avventura (malocchio, infatuazione o altro) dovrà trascrivere su un foglio la formula, gli ingredienti e l'oggetto della sua fattura; dopo aver mostrato al Magister che realmente possiede tutto il necessario, potrà tirare un dado a 6 facce: se il risultato sarà un numero pari, vorrà dire che il maleficio può aver sortito il suo effetto, se dispari no.

A questo punto il Magister dovrà determinare segretamente un numero su 1d20 e confrontare il risultato ottenuto con il valore costante del Tiro del Fato di colui o di coloro che sono oggetto di questa fattura: un nu-

mero maggiore o uguale al TdF o al TdP, indicherà la riuscita del sortilegio.

Qualora sia un personaggio a richiedere per se stesso una fattura o una contro-fattura, egli **non dovrà ricorrere** al TdF o al TdP ma semplicemente verificare l'esito dell'intervento del Fattucchiere con il solo lancio del dado a 6 facce.

Ovviamente qualunque richiesta individuale di intervento dovrà essere abbondantemente retribuita...

Il Fattucchiere, oltre a saper usare filtri e procurare amuleti, può lanciare contro i nemici degli *oscuri anatemi* che possono anche sortire gli effetti voluti con una probabilità del 10% al I grado di Consapevolezza.

Inoltre la sua innata propensione verso la divinazione permetterà al Fattucchiere nel 5% dei casi di conoscere il futuro o di avere felici intuizioni (questa percentuale aumenterà rispettivamente al 15% e al 30% una volta raggiunto il II e il III grado di Consapevolezza). Queste facoltà verranno rese note dal Magister ai Fattucchieri prima che questi intraprendano la loro avventura iniziale.

2.7.1. Le formule, gli amuleti e i filtri di sora Beorchia

1) Artiglio di felino feroce

Produce un effetto di rafforzamento (+1% alla CdC (Capacità di Combattimento) di chi lo porta) ed ha efficacia solo per gli Iperborèi.

2) Zampetta di martora

Aumenta il potenziale di abilità per i Tiri a Distanza (+1 ai tiri da lontano) ed ha efficacia solo per i Cacciatori Iperborèi e i Rom Giocolieri.

3) Scoprire il malocchio e la presenza di fatture

Mettere un po' d'olio in un piatto d'acqua e passare il piatto per tre volte sulla testa della persona che crede di essere afflitta da qualche iattura: se al termine dell'operazione l'olio sarà precipitato sul fondo del piatto c'è fattura; se l'olio invece si sposta verso i bordi, rimanendo sostanzialmente a galla, non ci dovrebbe essere nulla da temere.

4) Pendolo

Tenuto libero di oscillare vicino al corpo di una persona, se si muoverà freneticamente vorrà dire che il soggetto è colpito dagli effetti di una magia o del malocchio.

5) Fattura di danno

Occorre procurarsi un piccolo oggetto appartenente alla persona da colpire (sarà sufficiente anche un solo pezzetto di stoffa di un qualsiasi indumento), impastarlo insieme a della cera in modo da modellare una piccola statuetta con sembianze umane e quindi trafiggere la sagoma con gli spilloni da malocchio.

Per ogni Clessidra che trascorre, la vittima perderà un punto del suo LV fino ad un massimo di 7 e avvertirà dolori lancinanti nei punti corrispondenti a quelli trafitti dagli spilloni.

6) Fattura di danno permanente

Terra di cimitero unita ad interiora di uccello e ad un brandello di abito della vittima, impastate a forma di U, procureranno un danno permanente di 2 punti di LV che non potranno essere più riacquistati.

7) Fattura d'amore e controfattura

Fattura d'amore: unire e intrecciare 5 peli di barba di capra e nasconderli sotto il guanciale (o, meglio ancora, dentro i calzari) della persona che si vuol fare innamorare.

Controfattura: unire insieme alcuni peli di gatto ad ali di pipistrello e ad una lucertola arroventata; tritare il tutto, ridurlo in polvere e cospargere abbondantemente il capo dell'interessato.

8) Controfattura (per malocchi, fatture di danno e malefici)

Far bere una pozione di semi di girasole, umor acqueo di Anfesibena e vino d'uva rossa pronunciando la frase: «INFESTA INFESTIS».

9) Rendere tossica l'acqua di una fonte

Unire verbena e mandragora con terra di cimitero. Mettere il composto in una sacchetta di juta e deporla sul fondo della fonte.

Chiunque berrà l'acqua sarà colpito per 8 Clessidre da atroci dolori intestinali (-4 punti di LV).

10) Becco di racchino

Conservato all'interno di un sacchetto finemente confezionato di pelle di gatto, questo amuleto ha la proprietà di scacciare gli Incubi.

N.B. Evidentemente con questi 10 esempi non si possono esaurire e limitare le possibilità di un Fattucchiere.

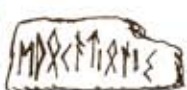
Starà ad ogni Magister integrare nuovi talismani, aggiungere fatture e far apprendere in qualche modo ai suoi personaggi-Fattucchieri ulteriori filtri e pozioni miracolose col crescere della loro Consapevolezza.

Questo paragrafo 2.7.1. può essere fotocopiato e distribuito ai Fattucchieri.

EREDITA' DEL POPOLO AN

1  CALICE CON SEGNI ALCHEMICI	2  ZAINO A SPALLA	3  SACCO CON TERRA CHE GUARISCE LE USTIONI	4  SPECCHIO D'ARGENTO	5  FLAUTO INCANTA ANIMALI
11  RUNA DEL FUOCO	12  RAZIONI PER UNA SETTIMANA	13  ANELLO D'ORO	14  AMPOLLA CON ACQUA PURIFICATRICE	15  BORRACCIA CON VINO
21  LANTERNA CON OLIO PER 45 CLESSIDRE	22  TUNICA DA EVOCATORE	23  COLTELLO CON LAMA D'ARGENTO	24  FIORDA E SASSI LEVIGATI	25  GUFO
31  ANELLO DELLE DIVINITA' DEL MARE	32  CARNE SECCA (1/2 PONDO)	33  PICCOLO DRAGHETTO FAMILIARE	34  GEMMA GNOSTICA CONTRO LE FEBBRI	35  SERVO NANO
41  SPADA MAGICA (+2 AI DANNI)	42  5 PEZZI D'ARGENTO	43  SCIMMIA	44  PIRAMIDE DELLA LUNGA CONSERVAZIONE	45  RUNA DELLA LUCE
51  1/2 PONDO DI ORO NON LAVORATO	52  MANTELLINO DELL'INVISIBILITA'	53  3 PEZZI DI ORO	54  10 BASTONCINI DI GESSO E DI CARBONCINO	55  RUNA DEL BUIO TOTALE
61  COLTELLO MAGICO CHE TORNA NELLA CUSTODIA	62  2 ROSPI	63  FRUSTA DELLE FERITE CHE NON SI RIMARGINANO	64  UNGUENTO CONTRO LE FERITE	65  4 OCHE
71  RUNA DELLA REGRESSIONE	72  ERBE PURIFICATRICI	73  STATUINA PARLANTE	74  5 PERGAMENE VERGINI	75  GUANTI DI VITELLO
81  BASTONE DELLA LUCE PERENNE	82  SPADA MAGICA (+2 AI DANNI)	83  RUNA DEL CORAGGIO	84  RUNA DEL SILENZIO	85  3 PEZZI DI ORO
91  ANELLO CON VELENO CHE DA LA MORTE APPARENTE	92  20 CEI	93  TERRA CHE GUARI- SCE LE USTIONI	94  RUNA DEL TERRORE	95  SIGILLO DIVINO

TICO: EVOCATORI E MAGHI

6  ASCI A DAL COLPO SICURO	7  RUNA DEL TIMORE	8  SPADA CHE RADDOPPIA I DANNI	9  ECTOPLASMA METAMORFICO	10  SERPENTE DOMESTICO
16  RUNA DELLE DUE EVOCAZIONI	17  CORNO DI UNICORNO	18  SACCO CON FRUTTA SECCA	19  CAVALLO	20  RUNA DEL SILENZIO
26  PERGAMENA MAGICA CHE DUPLICA UN INCANTESIMO	27  ASINO	28  ARGENTO (1/2 PONDO NON LAVORATO)	29  CANE BASTARDO	30  PELLICCIA DI AGNELLO
36  ECTOPLASMA METAMORFICO	37  LUPO SEMI-INTELLIGENTE	38  SPECCHIO DI STAGNO	39  21 UOVA DI COCCODRILLO	40  RUNA DELL'EVOCAZIONE
46  TORTA DI MIRILLI	47  GEMMA GNOSTICA CONTRO I MORSI	48  RUNA DELL'EVOCAZIONE	49  FUNghi SECCI COMMESTIBILI	50  50 CEI
56  INCENSIERE CON 12 BLOCCHETTI DI INCENSO	57  CROSTATA DI PRUGNE	58  CORDA INCANTATA	59  LIBRO DELLE INVOCAZIONI	60  COPRICAPO LUMINESCENTE
66  LENTE PER VEDERE ATTRAVERSO LE PARETI	67  RUNA DELL'EVOCAZIONE	68  CHIAVE MAGICA CHE APRE QUALSIASI PORTA	69  ORECCHIE DI LONZA	70  CANE DI PICCOLA TAGLIA
76  GEMMA GNOSTICA CONTRO LE MALATTIE VENEREE	77  BASTONE DI FERRO SELVAGGIO	78  TUNICA IN SETA AZZURRA	79  50 CEI	80  GABBIA SPECIALE CON BASILISCO
86  COLTELLO MAGICO (+2 AI DANNI)	87  4 FOCACCE	88  RUNA DELL'EVOCAZIONE	89  LENTE PER VEDERE ATTRAVERSO LE PARETI	90  RUNA DEL RUMORE ASSORDANTE
96  ERBE PURIFICATRICI	97  7 FRECCHE DELLA FERTILITA	98  RUNA DELLA METAMORFOSI	99  GEMMA GNOSTICA CONTRO LA DIARREA	100  SCUDO TERMICO

2.8. Note alla tabella dei Maghi e degli Evocatori

Dei 100 «oggetti» elencati nella precedente Tabella soltanto 54 possono essere posseduti ed utilizzati sia dai Maghi che dagli Evocatori, 23 esclusivamente dagli Evocatori e altrettanti esclusivamente dai Maghi.

Pertanto, qualora un personaggio di una delle due Caste entrasse in possesso di qualcosa che non può usare, potrà scambiarla, venderla o regalarla ad un suo compagno di avventura capace di utilizzarla.

I seguenti numeri corrispondono ad «oggetti» propri dell'Evocatore:

7 - 11 - 16 - 20 - 22 - 31 - 40 - 45 - 48 - 54 - 55 - 56 - 59 - 67 - 71 - 74 - 83 - 84 - 88 - 90 - 94 - 95 - 98.

A questi altri corrispondono «eredità» proprie del Mago:

5 - 9 - 10 - 17 - 25 - 26 - 33 - 34 - 36 - 47 - 52 - 58 - 61 - 66 - 68 - 69 - 73 - 76 - 80 - 81 - 89 - 97 - 99.

Evidentemente ai numeri non riportati corrispondono «oggetti» di dotazione comune.

2.8.1. Eredità dell'Evocatore

Le *rune* sono un insieme di simboli e di antichi segni lasciati dagli Dei agli uomini, che soltanto gli Evocatori del Popolo Antico, ultimi sacerdoti delle Divinità Pristine, possono interpretare ed utilizzare. Accanto ai significati propriamente mistici ed esoterici, le *rune* hanno anche un valore «magico»: per i giocatori provenienti dalla Terra che avranno scelto di appartenere a questa nobile Caste, ma ai quali è precluso ogni accesso ai misteri del Divino, sarà possibile utilizzare le *rune* solo in quest'ultima accezione.

Solitamente le *rune* sono scolpite su pietre levigate o vergate su carta pergamena vergine; agli Evocatori che avranno acquisito questi simboli verranno consegnate, appunto, delle pergamene arrotolate e verrà svelato loro il significato delle *rune* sopra incise: una volta srotolata la pergamena e «letta» la *runa*, quest'ultima si dissolverà dopo aver esaurito il suo potere e la cartapeccora dovrà essere gettata via.

In dettaglio:

- 7 - questa *runa* provoca timore nei nemici che si allontaneranno titubanti;
- 11 - questa *runa* crea una barriera di fuoco tra l'Evocatore e i suoi oppositori;
- 16 - l'Evocatore può chiamare due Entità e scegliere di servirsi soltanto di una delle due; l'altra deve essere immediatamente ricacciata;
- 20 - 84 - l'uso di questa *runa* crea una sorta di campana di silenzio che avvolge l'Evocatore e i suoi compagni per la durata di 7 Clessidre, impedendo così a chiunque di ascoltare i rumori prodotti dal gruppo in quel lasso di tempo;
- 40 - 48 - 67 - 88 - l'evocazione, con l'uso di questa *runa*, riesce in ogni caso;
- 55 - crea un buio completo ed assoluto nel quale soltanto l'Evocatore può vedere;
- 71 - questa *runa* produce negli oppositori una regressione infantile fisica e psicologica che li riporta ad un'età intorno ai 2 anni;
- 83 - infonde coraggio ed ardimento all'Evocatore e ai suoi compagni;

90 - dalla terra scaturisce un rumore assordante, insostenibile per le orecchie di qualunque nemico;

94 - un panico incontrollabile coglierà gli oppositori dell'Evocatore, una volta che questi avrà «letto» questo segno terribile;

98 - questa *runa* permette all'Evocatore di trasformarsi in un qualsiasi animale per la durata di 3 Clessidre.

Oltre alle *rune*, altri «oggetti» di facile comprensione possono essere a disposizione esclusiva dell'Evocatore: tra questi i bastoncini di gesso e di carbone per segnare in terra i pentacoli dell'evocazione, un anello delle divinità marine, un libro di invocazioni, pergamene vergini, un sigillo divino.

2.8.2. Eredità del Mago

Alcuni degli «oggetti» che costituiscono la possibile, specifica eredità del Mago, richiedono un chiarimento supplementare:

- 9 - 36 - l'ectoplasma è una delle Entità che può essere evocata da un Mago e che assume la forma voluta dal suo «padrone». Non combatte, non partecipa all'avventura e non ha capacità di azione: è soltanto usato come elemento per così dire «diversivo»;
- 17 - il corno dell'Unicorno porta fortuna: aggiungere +2 al Tiro del Fato;
- 34 - 47 - 76 - 99 - le gemme «gnostiche» hanno uno straordinario potere curativo. Applicate sulle parti sofferenti e strofinate leggermente, le gemme «gnostiche» in poco tempo sviluppano un'aura miracolosa che guarisce senza lasciare tracce;
- 52 - questo mantello conserva il suo potere per un intero girodi. Dovrà poi trascorrere un mese circa prima di poter essere riutilizzato;
- 58 - questa corda può reggersi in verticale, rigida come una pertica, può galleggiare sull'acqua, scavare nella terra, può essere lanciata in aria e rimanere sospesa;



Carroll - 1988

- 69 - le orecchie di lonza applicate in sovrapposizione a quelle del Mago, permettono a questi di ascoltare attraverso i muri anche i rumori più lontani e più sottili;
- 73 - la statuina raffigura Iripilia Morosa (la maghetta ossuta e saccante che l'ha inventata) in posa sconveniente ed è in grado di ripetere, parola per parola, tutti i dialoghi ai quali è stata presente. È anche una fonte inesauribile e pedante di consigli morali, detti celebri e frasi di circostanza;
- 80 - si tratta di una gabbia interamente specchiata all'esterno che impedisce di guardare negli occhi il rettile paralizzatore;

- 81 - riluce anche nelle profondità e nelle condizioni di oscurità totale;
- 97 - una freccia della fertilità piantata in un terreno lo rende coltivabile, fecondo e foriero di rigogliosi e precoci raccolti.

Tutti gli altri oggetti magici, in generale, hanno un potere che dura da 1 a 20 Clessidre (verificare ogni volta determinando un numero su 1d20) e non possono essere usati di nuovo se non è trascorso almeno un girodi.

N.B. Ai Maghi e agli Evocatori, in seguito all'Incantesimo dell'Integrazione, saranno concessi in dotazione permanente solo 3 «oggetti».

2.9. Il mondo degli Evocatori

Fin da bambini gli Evocatori vengono iniziati ai misteri degli Antichi Dei e si applicano con rigore agli studi mistici ed esoterici. Se, al momento della nascita di un bambino del Popolo Antico, il cielo viene squarciato da un lampo, questi sarà destinato a divenire Evocatore. Al 5° anno di età questi bambini vengono affidati ad un Evocatore anziano che li istruisce ai culti sacri, li esercita alla meditazione e insegna loro a leggere, scrivere e far di conto; al 16° anno di età ricevono, come sigillo a compimento degli studi e dei sacrifici affrontati, il sospirato Cerchio dell'Evocazione che è il simbolo caratteristico di questa Casta anche se non ha poteri intrinseci. Una volta ricevuto il Cerchio, il novello Evocatore sceglierà di votarsi alle Forze della Luce o a quelle delle Tenebre e per tutta la sua esistenza sarà in grado di chiamare a sé potenti Entità del Bene o del Male ogni

volta che l'equilibrio divino nel quale da sempre si trovano queste Forze contrapposte sia in qualche modo minacciato o alterato.

È evidente che gli avventurieri provenienti da altri Livelli che, giunti su Rarte, sceglieranno di appartenere a questa Casta, pur ricevendo il Cerchio dell'Evocazione (e acquisendo il potere di evocare, grazie all'Incantesimo dell'Integrazione), non potranno entrare nel merito delle tematiche soprannaturali e non dovranno avere la presunzione di poter conoscere in alcun modo gli Antichi Dei.

Gli Evocatori sono molto rispettati su Rarte, possono entrare liberamente in qualunque città, tempio, castello etc., e vengono trattati come ospiti di riguardo, venerati ed ascoltati con deferenza.

2.9.1. Antichi Dei e nuovi Dei

Da quando gli Dei hanno deciso di lasciare Rarte, divisi da invidie e gelosie insanabili, nuove credenze sono subentrato agli antichi culti, nuovi profeti hanno annunciato nuovi Verbi e all'antica religione dei padri animistica e antropomorfa si sta sostituendo lentamente, ma in maniera inarrestabile, una salda fede monoteistica. E così su Rarte oggi coesistono, non senza qualche problema, la religione dei Padri e le nuove confessioni, gli Evocatori e i Monaci, i vetusti templi del Mistero e le levigate chiese del Novello Verbo.

2.9.2. Le evocazioni

L'evocazione richiede che si rispetti una ritualità molto precisa; occorre innanzitutto un grande sforzo di concentrazione (e questa tensione suprema costerà all'Evocatore del I grado 5 punti da sottrarre comunque al proprio Livello Vitale); poi sarà necessario disegnare in terra

un cerchio con il simbolo del Sole, se avrà scelto di operare con le Entità della Luce, o uno con il simbolo della Luna se si sarà votato alle Entità delle Tenebre (questa scelta dovrà essere dichiarata una volta per tutte all'inizio della prima avventura e non potrà più essere cambiata); infine dovrà pronunciare con voce stentorea la formula dell'evocazione: «PER GLI DEI CHE PREGO E CHE OPERANO IN NOME DELLA LUCE (o DELLE TENEBRE), IO TI INVOCO DI COMPARI RMI INNANZI, AL CENTRO DI QUESTO CERCHIO, OBEDIENTE AI MIEI COMANDI E FEDELE AI MIEI INTENDIMENTI».

L'atto dell'evocazione ha *sempre* il 55% di possibilità di riuscita e il 45% di possibilità di fallimento (verificare determinando un numero su 1d100).

Nelle tabelle da 1 a 100 delle Entità della Luce (così come in quelle delle Tenebre) sono riportate 10 volte 5 Entità di basso rango, 6 volte 5 Entità di rango medio e 4 volte 5 Entità di alto rango.

Se i personaggi si trovano al livello minimo di Consapevolezza (da 0 a 50 punti) l'evocazione sarà sempre

Tabella delle evocazioni: Entità delle Tenebre

1 SCOR	26 RAIM	51 FUT	76 SCOR
2 VAFAR	27 VEXAT	52 NAPEL	77 NAPEL
3 SAMA	28 ARE	53 XETH	78 MOIL
4 ALFITO	29 MOIL	54 SCOR	79 AMOK
5 NAPEL	30 ZEAM	55 RAIM	80 AZEL
6 RAIM	31 NAPEL	56 VAFAR	81 NAPEL
7 VAFAR	32 AMOK	57 NAPEL	82 VAFAR
8 SCOR	33 SCOR	58 AMOK	83 RAIM
9 MOIL	34 XETH	59 ARE	84 XETH
10 XETH	35 SAMA	60 SAMA	85 ALFITO
11 VEXAT	36 ARE	61 VAFAR	86 VEXAT
12 ALFITO	37 AZEL	62 MOIL	87 MOIL
13 FUT	38 NAPEL	63 XETH	88 ALFITO
14 ZEAM	39 BUN	64 SCOR	89 FUT
15 RAIM	40 AZEL	65 ZEAM	90 ZEAM
16 XETH	41 ZEAM	66 ALFITO	91 BUN
17 VAFAR	42 SCOR	67 ARE	92 ALFITO
18 ARE	43 AZEL	68 VAFAR	93 NAPEL
19 NAPEL	44 NAPEL	69 RAIM	94 VAFAR
20 AMOK	45 XETH	70 XETH	95 BUN
21 SCOR	46 SCOR	71 ALFITO	96 SAMA
22 SAMA	47 VAFAR	72 FUT	97 ALFITO
23 XETH	48 ALFITO	73 ZEAM	98 SCOR
24 ALFITO	49 VEXAT	74 SAMA	99 XETH
25 VAFAR	50 MOIL	75 ARE	100 BUN

Tabella delle Evocazioni: Entità della Luce

1 GENIO	26 SILFI	51 GENIO	76 ELEMEN
2 ELEMEN	27 LAMI	52 ELEMEN	77 OMY
3 OMY	28 PROL	53 OMY	78 UKO
4 UKO	29 NATT	54 UKO	79 SILFI
5 SILFI	30 NIS	55 SILFI	80 LAMI
6 LAMI	31 SICOI	56 NATT	81 PLOTIN
7 PROL	32 ABA	57 NIS	82 XUL
8 NATT	33 LACHE	58 SICOI	83 PLOTIN
9 NIS	34 TUR	59 LAMI	84 NATT
10 SICOL	35 SICOI	60 GENIO	85 GENIO
11 GENIO	36 TUR	61 ELEMEN	86 ELEMEN
12 ELEMEN	37 XUL	62 OMY	87 OMY
13 OMY	38 TUR	63 UKO	88 UKO
14 UKO	39 ABA	64 SILFI	89 SILFI
15 SILFI	40 SICOI	65 GENIO	90 PROL
16 PROL	41 LACHE	66 ELEMEN	91 NIS
17 NATT	42 GENIO	67 OMY	92 SICOI
18 NIS	43 ELEMEN	68 UKO	93 XUL
19 ABA	44 OMY	69 SILFI	94 NATT
20 LACHE	45 UKO	70 PROL	95 GENIO
21 XUL	46 SILFI	71 NIS	96 ELEMEN
22 GENIO	47 LAMI	72 PLOTIN	97 OMY
23 ELEMEN	48 PROL	73 PLOTIN	98 UKO
24 OMY	49 TUR	74 LACHE	99 SILFI
25 UKO	50 ABA	75 GENIO	100 LAMI

casuale e occorrerà soltanto determinare un numero con 1d100 per verificare sulle tabelle quale Spirito sarà stato chiamato.

Al II grado di Consapevolezza (da 50 a 100 punti) si evoca con le medesime probabilità di riuscita (55%) con la differenza che, se lo Spirito evocato non è di gradimento, lo si può immediatamente ricacciare indietro. A questo punto è possibile tentare una nuova evocazione senza costi ulteriori in termini di Livello Vitale.

Al III grado di Consapevolezza (da 100 a 150 punti) si possono effettuare 3 tentativi e così via.

La formula per ricacciare l'Entità chiamata (a qualunque livello di Consapevolezza ci si trovi) è la seguente: «TORNA NEI LONTANI LUOGHI DAI QUALI PROVIENI, FINO ALLE SORGENTI DELLA LUCE (o DELLE TENEBRE)».

Se l'Evocatore è legato non può tracciare segni e quindi non può chiamare Entità; lo stesso dicasi per Evocatori imbavagliati o impegnati in un corpo a corpo. Di solito il gruppo, per dar modo all'Evocatore di operare con relativa tranquillità, gli si para innanzi come uno schermo, proteggendolo durante il rituale. Come già accennato, l'Evocatore può evocare una sola Entità per volta e per operare di nuovo dovrà attendere 20 Clessidre al I grado di Consapevolezza, 15 al II grado e 10 Clessidre al III grado di Consapevolezza. Anche se l'evocazione non riesce, si sottrarranno ugualmente punti al proprio LV, ma un Evocatore con più di 40 punti di Livello Vitale, dopo un tentativo fallito, potrà immediatamente tentare una nuova evocazione senza attendere il trascorrere delle Clessidre; se anche questa non avrà successo vorrà dire che le Entità evocate non sono disponibili e sarà meglio non insistere per un certo tempo con le chiamate per non contrariarle ulteriormente.

N.B. Se lo Spirito evocato non viene ricacciato indietro dopo un certo numero di Clessidre, diventerà un'Entità libera incontrollabile e potrà causare fastidi non indifferenti anche al suo stesso Evocatore.

2.9.3. L'aspetto delle Entità evocate

Le Entità delle Tenebre non assumono, di solito, forme ben definite: quando non viene specificato, si presentano come lampi cangianti con una gradazione di colore che va dall'azzurro pirico al rosso vivo e la loro presenza è accompagnata da un acre odore di zolfo.

Le Entità della Luce, invece, quando non assumono forme visibili ben definite, si presentano come una nebbia rosa accompagnata da un lieve odore di mughetto.



2.9.4. Entità e Potenze delle Tenebre



ALFITO

Potenza delle Tenebre di basso rango che crea un intricato ostacolo di rovi tra l'Evocatore ed i suoi avversari e compagni di avventura, qualora questi si trovino oltre i 6 cubiti di distanza dal cerchio. Per farsi largo tra i rovi occorrono due Clessidre. Se Alfito viene trattenuto per più di 8 Clessidre diventerà un'Entità Libera e si diventerà a generare rovi ovunque capita.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA ALFITO: 4, 12, 24, 48, 66, 71, 85, 88, 95, 97.



NAPEL

Potenza delle Tenebre di basso rango che, se evocata, prepara pasti all'apparenza gustosi e irresistibili (i compagni di avventura dell'Evocatore dovranno essere preventivamente avvertiti). Le pietanze da lui preparate provocano dissenteria e dolori atroci per circa 3 Clessidre. Se non viene ricacciato indietro con la solita formula vista precedentemente, entro 4 Clessidre diventerà un'Entità Libera e da allora in avanti gli avventurieri dovranno diffidare di ogni cibo che troveranno o assaggeranno.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA NAPEL: 5, 19, 31, 38, 44, 52, 57, 77, 81, 93.



VAFAR

Demone di basso rango che procura il panico. Una volta invocato, occorrerà indicargli il gruppo o la singola persona contro la quale dovrà essere lanciato il panico. Questa atroce ed incontrollata paura dura circa una Clessidra. Alla seconda Clessidra Vafar diviene un'Entità Libera e potrà incutere a tradimento terrore ed angosce.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA VAFAR: 2, 7, 17, 25, 47, 56, 61, 68, 82, 94.



SCOR

Demone di basso rango che, se evocato, riesce a trovare tesori nascosti entro un raggio di 10 cubiti. Dopo 3 Clessidre diventa un'Entità Libera riuscendo alle volte a nascondere tesori trovati.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA SCOR: 1, 8, 21, 33, 42, 46, 54, 64, 76, 98.



MOIL

Rende invisibile per 3 Clessidre l'Evocatore che lo ha richiamato. Allo scadere della 3ª Clessidra, se non viene ricacciato nelle Tenebre, diventa un'Entità Libera in forma di mucca.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA MOIL: 9, 29, 50, 62, 78, 87.



XETH

Demone di basso rango che è in grado di provocare visioni ed allucinazioni che durano circa una Clessidra. Dopo 3 Clessidre diviene un'Entità Libera.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA XETH: 10, 16, 23, 34, 45, 53, 63, 70, 84, 99.



RAIM

Demone di medio rango che infligge ferite magiche che possono essere guarite solo con ritrovati alchemici o con l'evocazione del suo alter delle Entità della Luce, lo Spirito chiamato LAMI. Dopo 3 Clessidre diventa una pericolosa Entità Libera sotto forma di falcone.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA RAIM: 6, 15, 26, 55, 69, 83.



SAMA

Demone di medio rango che tramuta in pietra irreversibilmente gli avversari dell'Evocatore. Dopo 2 Clessidre diviene pericolosamente un'Entità Libera in forma di lepre.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA SAMA: 3, 22, 35, 60, 74, 96.



ZEAM

Demone di medio rango che cambia l'oro in altri metalli per circa 3 giorodi dopo di che lo fa ritornare al suo stato originario. Dopo 2 Clessidre Zeam diventa un'Entità Libera sotto forma di volpe.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA ZEAM: 14, 30, 41, 65, 73, 90.



ARE

Demone di medio rango che causa piogge torrenziali per 1 girodi, allagando le località indicate dall'Evocatore. Dopo 2 Clessidre, se non viene ricacciato indietro, diventa un'Entità Libera sotto forma di Centauro.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA ARE: 18, 28, 36, 59, 67, 75.



VEXAT

Demone di alto rango che fa perdere la memoria e fa divenire succubi dell'Evocatore fino a 5 esseri intelligenti o semi intelligenti alla volta. Dopo 2 Clessidre diventa un'Entità Libera sotto forma di scoiattolo.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA VEXAT: 11, 27, 49, 86.



FUT

Demone di alto rango che permette all'Evocatore di vedere nell'immediato futuro. È uno Spirito burlone e può anche indurre predizioni sbagliate (a discrezione dell'LM). Dopo 2 Clessidre diventa un'Entità Libera sotto le mentite spoglie di un Rom Fattucchiere.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA FUT: 13, 51, 72, 89.



AMOK

Demone di alto rango che crea discordia ad oltranza: i nemici dell'Evocatore si combatteranno l'uno contro l'altro fino alla morte. Dopo 2 Clessidre diventa un'Entità Libera sotto forma di serpente.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA AMOK: 20, 32, 58, 79.



AZEL

Demone di alto rango che, messo alla guardia di un tesoro, difficilmente farà avvicinare qualcuno che non sia l'Evocatore stesso. Dopo 2 girodi diviene un'Entità Libera sotto forma di drago.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA AZEL: 37, 40, 43, 80.



BUN

Demone di alto rango che suona con il suo trombone una musica incantatrice che può portare alla pazzia gli esseri intelligenti. Dopo 3 Clessidre, se non viene ricacciato indietro, diventa una Entità Libera sotto forma di fanciulla con arpa.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA BUN: 39, 91, 95, 100.

2.9.5. Entità della Luce

Per l'evocazione delle Entità della Luce vale tutto quanto è stato detto per quelle delle Tenebre: solo chi si sarà votato alle Forze del Bene potrà evocare questi Spiriti chiari.



GENIO

Piccolo folletto che, se evocato, protegge dagli agguati e crea scompiglio con le sue birbonate tra le file nemiche. Dopo 3 Clessidre diventa un'Entità Libera e comincia a tirare scherzi mancinì a chiunque gli capiti a tiro.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA GENIO: 1, 11, 22, 42, 51, 60, 65, 75, 85, 95.



ELEMEN

Questa Entità che appare sotto forma di un nano blu, riesce a materializzare un elemento alchemico (uno soltanto) a richiesta dell'Evocatore. Il nano blu, dopo circa una Clessidra, diventa un'Entità Libera.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA ELEMEN: 2, 12, 23, 43, 52, 61, 66, 76, 86, 96.



OMY

Questa leggiadra ninfa crea armonia dove regna il disaccordo. Indispensabile per stringere nuove alleanze (anche se, in fondo, potranno risultare un po' forzate...). Dopo una Clessidra scompare da sola.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA OMY: 3, 13, 24, 44, 53, 62, 67, 77, 87, 97.



UKO

Appare sotto forma di gabbiano, rilassa il pensiero e le membra affaticate e può rimanere per 3 girodi in compagnia dell'Evocatore, facendo sì che lui ed i suoi compagni non sentano né la fame né la stanchezza. Ogni membro del gruppo aumenterà di un punto al girodi il proprio Livello Vitale. Al termine del terzo girodi il gabbiano saluterà educatamente e se ne volerà via.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA UKO: 4, 14, 25, 45, 54, 63, 68, 78, 88, 98.



SILFI

Compare sotto forma di pavone e abbaglia con i suoi colori sgargianti i nemici dell'Evocatore. Rimane con quest'ultimo per 4 interi girodi per poi scomparire in silenzio. Riesce ad avvertire un pericolo entro il raggio di 200 cubiti aprendo e chiudendo la sua ruota.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA SILFI: 5, 15, 26, 46, 55, 64, 69, 79, 89, 99.



LAMI

Risana le ferite procurate dal suo alter delle Tenebre, lo Spirito RAIM. Ha le sembianze di un cane e guarisce le piaghe semplicemente leccandole. Fa rimarginare ogni ferita aperta senza lasciare il segno delle cicatrici. Dopo 4 Clessidre diventa un'Entità Libera se non viene ricacciato indietro e, in ogni caso, perde tutti i suoi poteri.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA LAMI: 6, 27, 47, 59, 80, 100.



PROL

Entità della Luce che domina gli uccelli e appare sotto forma di aquila reale. Alla sua evocazione interi stormi di uccelli si mettono a disposizione dell'Evocatore per portarlo in volo fuori dal pericolo imminente o per aggredire i nemici che questi indicherà loro. Dopo 3 Clessidre se ne vola via. Attenzione però ad evocarlo in luoghi chiusi! Se gli uccelli che l'aquila richiamerà sono folti

stormi, si potrà rischiare la morte per soffocamento...!

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA PROL: 7, 16, 28, 48, 70, 90.



NATT

Entità benigna che presiede ai folletti dei boschi i quali, per la durata di 3 Clessidre, saranno a disposizione dell'Evocatore nel numero che egli richiederà. Abili e servizievoli, i folletti forniranno a volontà cibo a base di cacciagione e frutti di stagione e saranno in grado di indicare la strada giusta per uscire. Se evocati in un bosco o in una foresta, il loro aiuto risulterà determinante.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA NATT: 8, 17, 29, 56, 84, 94.



NIS

Una volta evocato occorrerà precisare di quale specie di insetti l'Evocatore si vorrà servire in quella particolare circostanza. NIS, infatti, apparirà sotto forma di insetto, proprio della specie richiesta e sarà facilmente riconoscibile in quanto il più grande e il più forte di tutti. Si potrà richiedere l'intervento di api, di moleste zanzare, di voraci cavallette etc. Dopo 6 Clessidre NIS

e i suoi amici scompariranno senza lasciare tracce.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA NIS: 9, 18, 30, 57, 71, 91.



SICOI

Spirito complesso che riesce a scoprire trappole e rivelare il funzionamento dei più strani meccanismi. Appare sotto forma di fanciulla magrissima e rimarrà con l'Evocatore fino a che non avrà risolto gli enigmi che le sono stati sottoposti e non avrà svelato il funzionamento di qualche marchingegno.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA SICOI: 10, 31, 35, 40, 58, 92.



ABA

Comanda una schiera di 10 arcieri infallibili ed ha le sembianze di uno stupendo guerriero. La sua schiera può abbattere qualsiasi nemico si trovi a tiro e le frecce si susseguono ininterrottamente. Dopo 3 Clessidre, se non viene cacciato indietro, diventa una pericolosa Entità Libera.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA ABA: 19, 32, 39, 50.



LACHE

Spirito della Luce che infonde forza e coraggio e appare nelle sembianze di una donna prosperosa. LACHE potrà rivelare la presenza di malefici e di incantesimi e, dietro esplicita richiesta, svelare se il futuro è denso di nubi o se gli auspici per l'Evocatore ed il suo gruppo di amici sono decisamente favorevoli. Rimane per circa un girodi e fa aumentare il Livello Vitale di ogni membro del gruppo di 2 punti. Quando viene richiamata indietro, la situazione dei punti di LV ritornerà com'era. Se, viceversa non viene ricacciata alle sorgenti della Luce, LACHE diventerà un'Entità Libera, i personaggi manterranno i 2 punti in più di Livello Vitale ma dovranno augurarsi di non incontrarla mai più...

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA LACHE: 20, 33, 41, 74.



XUL

Sommo Spirito della Luce che, se evocato, potrà far tornare il gruppo immediatamente sulla Terra, cancellando ferite e mutilazioni; se poi gli avventurieri vorranno recarsi di nuovo su Rarte, ricominceranno da capo l'avventura interrotta mantenendo il proprio personaggio e le proprie caratteristiche, ricordando i luoghi e gli incontri avuti ma non ritrovando i tesori

e gli oggetti precedentemente guadagnati (l'evocazione di XUL permetterà dunque ai giocatori di rifarsi una «verginità» perduta). XUL può essere evocato una sola volta nel corso di un'avventura o di una campagna e i suoi servizi possono anche essere rifiutati; in questo caso, offeso, non comparirà mai più all'Evocatore, anche se chiamato con insistenza. XUL rimarrà con il gruppo per tutto il tempo che l'Evocatore vorrà e potrà essere ricacciato indietro in qualunque momento.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA XUL: 21, 37, 82, 93.



TUR

Sommo Spirito della Luce che porterà in dono all'Evocatore 3 spade magiche e 3 scudi magici che rimarranno per sempre in dotazione di chi li userà. L'uso di questi oggetti dovrà essere circoscritto solo alle Caste del Popolo Antico e ai Paladini di tutti i Confini. Le spade aumentano di un 5% le probabilità di colpire. I 3 scudi, invece, aumentano del 5% le probabilità di

Parata di chi li porta con sé. TUR scompare da solo dopo aver fatto i suoi doni. L'Evocatore potrà decidere di tenere per sé gli oggetti magici, di regalarli, di venderli o di barattarli in qualche modo.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA TUR: 34, 36, 38, 49.



PLOTIN

Sommo Spirito della Luce che, se evocato, compare sotto le sembianze di un giovane cervo. Durante la sua presenza l'Evocatore potrà comunicare con ogni specie di animali e di vegetali. La sua vista rende mansueti i nemici e scarica ogni aggressività. Dopo 6 Clessidre, se non viene richiamato indietro, diventa un'Entità Libera e si trasforma in Teodoro di Coccapal-

losa, nano intrigante, isterico e pettegolo.

NUMERI CON I QUALI SI EVOCA PLOTIN: 72, 73, 81, 83.

N.B. Spesso accade che gli Spiriti della Luce e i Demoni evocati non siano proprio quelli desiderati; comunque, con l'aumentare della Consapevolezza, l'Evocatore sarà in grado di «chiamare» più Entità sino ad arrivare all'evocazione desiderata.

I Demoni e gli Spiriti per i quali non è definita la forma sotto la quale si presentano una volta diventati Entità Libere, si presume prendano sembianze umane, con sesso e caratteristiche somatiche che l'LM definirà a suo piacimento.



2.9.6. Le Entità Libere

Se le Entità evocate non vengono ricacciate indietro per tempo, sfuggono al controllo dell'Evocatore, diventano Libere e iniziano a vagare pericolosamente per Laitia, combinandone di tutti i colori.

Ogni LM dovrà tener conto delle Entità Libere attivate nel corso di un'avventura perché, riproponendola ad un successivo gruppo, sarà possibile che queste, in forma trasmutata, possano imbattersi nei nuovi personaggi.

Sarà comunque sempre meglio spiegare ai nuovi giocatori che dietro le mentite spoglie di una lepre può anche celarsi un'Entità Libera, maligna e intrigante. Potrà capitare in questo caso che un gruppo di avventurieri si ritragga timoroso all'apparire di un'innocua lepre o, al contrario, dia la caccia ad una splendida volpe, ignorando che si tratta di un potente Spirito demoniaco. In ogni caso, un buon Evocatore con un'acquisita esperienza di gioco potrà chiamare quella che ritiene un'Entità Libera con il suo vero nome: se si tratterà davvero di uno Spirito della Luce o delle Tenebre questo potrà scomparire od offrire i propri servizi. Occorrerà allora tirare 1d6 e se il risultato sarà 1-3 l'Entità scomparirà, se sarà 4-6 si porrà al servizio del nuovo Evocatore che dovrà ricordarsi, trascorse le dovute Clessidre, di ricacciarla indietro.

Potrà anche accadere che si tratti davvero di un animale: in questo caso è presumibile che la bestiola guarderà con stupore l'Evocatore che la chiama con voce stentorea, in una maniera tanto strana e se ne andrà via disorientata, magari scuotendo il capo...

Per convenzione, alla fine dell'avventura l'Entità Libera torna da dove è venuta.

2.10. Il mondo dei Maghi e gli incantesimi

Un Mago può veramente definirsi tale solo se conosce incantesimi e sa usarli correttamente. Come per le evocazioni, lanciare un incantesimo richiede concentrazione e un grosso sforzo di energia (con perdita di punti di LV). Un Mago impegnato in una qualsiasi altra attività (combattere, consumare un pasto, dormire etc.) non può in alcun modo lanciare incantesimi.

Un Mago che si trova al I grado di Consapevolezza (da 0 a 50 punti) è in condizioni di conoscere 1 incantesimo se possiede fino a 40 punti di LV, 2 incantesimi fino a 60 punti di LV e 3 incantesimi fino a 80 punti di LV; tra un incantesimo e l'altro (o la ripetizione dello stesso) dovranno trascorrere almeno 20 Clessidre.

Un Mago che si trova al II grado di Consapevolezza

(da 50 a 100 punti) è comunque in condizione di conoscere e lanciare 4 incantesimi con un intervallo di 15 Clessidre senza tener conto del suo Livello Vitale.

Un Mago che si trova al III grado di Consapevolezza (da 100 a 150 punti) è in condizione di conoscere e di lanciare 6 incantesimi diversi con un intervallo di almeno 10 Clessidre l'uno dall'altro.

La scelta degli incantesimi deve avvenire all'inizio e non è possibile modificarla nel corso del gioco. Il giocatore che avrà scelto di essere Mago dovrà accuratamente riportare sulla sua Charta personale l'incantesimo o gli incantesimi prescelti (in ogni caso non è possibile lanciare più di una magia alla volta).

2.10.1. Rituale magico

Il Mago dovrà ricordarsi che un incantesimo richiede anche una formula e un gesto magico del tutto personali e particolari. Pertanto, ogniqualvolta un Mago acquisirà un incantesimo, dovrà segnarsi da qualche parte la formula, memorizzarla e trovarsi sempre pronto a pronunciarla ad alta voce.

La frase e il gesto (che invece sarà unico per tutti gli incantesimi) sono indispensabili per il buon esito della magia e la dimenticanza o la non osservanza puntuale di questo rituale avrà come logica conseguenza il fallimento dell'incantesimo.

N.B. La riuscita o meno di un incantesimo diretto contro uno o più nemici dipende, lo ricordiamo, dal TdF o TdP (dalla Resistenza alla Magia, se si tratta di creature «non umane»). Se il numero ottenuto su 1d20 da parte del Mago sarà uguale o maggiore al TdF o TdP del suo opponente, la magia, sempre che il rituale che l'accompagna sia osservato con scrupolosa attenzione, avrà effetto. Gli incantesimi che non sono espressamente diretti contro qualche nemico (come quelli corrispondenti ai numeri 1, 2, 4, 5, 6, 10, 12, 13, 14, 16, 18, 19, 20) si presume riescano in ogni caso.

2.10.2. Libro degli incantesimi

1) Duplicazione dell'immagine

Costo LV 3

Appaiono due immagini del Mago: una vera, l'altra duplicata, assolutamente non distinguibile e in continuo movimento. In questa maniera la possibilità di essere colpito si riduce per il Mago del 50%, oltre all'evidente disorientamento che una simile apparizione può provocare nei nemici.

L'avversario del Mago dovrà tirare 1d6 e se il risultato sarà 1-3 l'attacco sarà andato a vuoto; se il risultato sarà 4-6, avrà indirizzato il suo attacco contro il Mago in carne ed ossa e non contro la sua immagine duplicata.

L'immagine duplicata è visibile fino a 20 cb e dura 4 Clessidre. Qualora il Mago venisse colpito a morte anche la sua copia svanirebbe in poco tempo.

2) Levitazione

Costo LV 3

Consente al Mago di sollevarsi da terra di circa 4 cubiti e di fluttuare nell'aria in un raggio di 40 cubiti per il tempo di 2 Clessidre.

3) Sibilo assordante

Costo LV 3

Un fischio lacerante può essere proiettato fino a una distanza di 12 cubiti dal Mago, costringendo tutti coloro che si trovano entro questo raggio a tapparsi le orecchie e a fuggire per evitare di cadere tramortiti.

4) Terremoto

Costo LV 10

Questo incantesimo richiede l'aiuto di uno degli Spiriti Elementali, quello della Terra, appunto. Per la durata di 1/2 Clessidra il terreno sotto i piedi sussulterà paurosamente fino ad una distanza di 20 cubiti. Tutt'intorno al Mago e ai suoi compagni d'avventura (entro 4 cubiti) l'effetto terremoto non sarà avvertito.

5) Respirazione sott'acqua

Costo LV 3

Questo incantesimo genera un'enorme bolla che con-

sente al Mago e a non più di 5 altri avventurieri di respirare sott'acqua. Dura 1 Clessidra.

6) Inondazione

Costo LV 10

L'attivazione di questa magia richiede l'aiuto dello Spirito Elementale dell'Acqua. Per un raggio di 40 cubiti e per la durata di 2 Clessidre, una pioggia torrenziale inonderà la zona indicata dal Mago che, in breve tempo, sarà sommersa dalle acque. Il gruppo si potrà salvare dagli effetti dell'allagamento solo se possiede zattere e salvagenti, se qualche altro Mago potrà attivare il suo incantesimo della respirazione sott'acqua ed estenderlo ad altri 5 compagni o se la zona inondata si trova a valle rispetto a quella occupata dai personaggi.

7) Sonno

Costo LV 5

Il sonno indotto dura 2 Clessidre soltanto, ma è tanto profondo che può essere scambiato per morte apparente. Questo incantesimo può essere lanciato dal Mago solo frontalmente (come buona parte degli incantesimi, del resto) e fino ad un raggio massimo di 20 cubiti. Il sonno può essere indotto fino a 6 creature con un costo di 5 punti di LV; se si vorrà utilizzare questa magia contro gruppi più numerosi, il costo in termini di LV aumenterà proporzionalmente.

8) Pietrificazione

Costo LV 10

Questo incantesimo ha una durata pressoché illimitata e richiede la collaborazione dello Spirito Elementale della Terra; ha una portata frontale massima di 20 cubiti di profondità per 10 di larghezza e può colpire due creature al massimo.

9) Lettura del pensiero

Costo LV 10

Quando un Mago lancia questo incantesimo, l'LM dovrà rivelare tutti i pensieri, anche quelli più segreti, della creatura o del gruppo di esseri (non più di 4 perché altrimenti i vari pensieri si potrebbero accavallare nella mente del Mago) contro i quali è stata gettata questa magia. Funziona solo con esseri intelligenti e dura 1 Clessidra.

10) Vista radiale attraverso muri e porte

Costo LV 7

Per mezzo di questo incantesimo il Mago può vedere al di là di pareti e di porte che non siano spesse più di 20 cubiti. Dura 1 Clessidra.

11) Soggezione

Costo LV 4

(per ogni creatura che si vuol rendere succube)

Gli esseri vittime di questo incantesimo saranno costretti ad ubbidire ai voleri del Mago per circa 18 Clessidre. La magia potrà essere lanciata fino ad una distanza massima di 10 cubiti. Ogni creatura che si vorrà rendere succube richiederà un costo di 4 punti di LV.

12) Nebbia

Costo LV 8

Anche questo incantesimo richiede l'aiuto di uno Spirito Elementale, quello appunto dell'Aria. La fitta nebbia che avvolgerà per 40 cubiti tutta la zona risulterà assolutamente impenetrabile e soltanto il Mago riuscirà a fenderla con il suo sguardo. Dopo 2 Clessidre la foschia tenderà a dissolversi, nella speranza che nel frattempo il Mago sia riuscito a guidare il gruppo di avventurieri lontano dal pericolo.

13) Metamorfosi in rapace

Costo LV 15

Questo incantesimo consente al Mago di trasformarsi in un rapace per la durata di 6 Clessidre.

14) Sospensione del tempo

Costo LV 14

Il lancio di questo incantesimo fa fermare il tempo e cristallizza qualunque situazione per circa mezza Clessidra. Tutto intorno al Mago si arresta: personaggi, animali, oggetti e oppositori riprenderanno a muoversi dopo la sospensione e non avranno coscienza di quanto sarà accaduto in quella mezza Clessidra durante la quale soltanto il Mago si sarà mosso ed avrà agito.

Si tratta di un incantesimo potente da utilizzare con avvedutezza che potrà rivelarsi in molti casi determinante.

15) Invisibilità

Costo LV 4

(per ogni personaggio reso invisibile)

Questo incantesimo rende invisibili per 4 Clessidre tutti coloro che si trovano a meno di 5 cubiti di distanza dal Mago nel momento in cui viene lanciato. Il Mago potrà scegliere quali personaggi rendere invisibili ma non potrà usare su se stesso questa magia.

16) Attraversamento dei solidi

Costo LV 8

(per ogni personaggio al quale viene concessa questa facoltà)

Il Mago e i suoi compagni d'avventura potranno at-



W. V. Jones

traversare qualsiasi superficie solida che non sia il suolo (quindi pareti, porte, muri e fortificazioni). Dato l'alto costo in termini di Livello Vitale, il Mago potrà decidere di usare solo per sé questo incantesimo o di estenderlo a qualcuno tra i suoi amici. Dura 4 Clessidre.

17) Palle di fuoco

Costo LV 12

Il Mago potrà lanciare contro i nemici che si trovino ad una distanza non superiore ai 10 cubiti, una raffica di palle di fuoco che, se raggiungeranno il bersaglio (in questo caso non si usa la formula del combattimento a distanza ma, trattandosi di un incantesimo, occorrerà confrontarsi solamente con la Resistenza alla Magia dell'opponente o con il valore del suo Tiro del Fato o Tiro della Provvidenza), lo incendieranno come un rovo secco. La raffica consta di 8 palle di fuoco e provoca danni calcolabili lanciando 3 volte un dado da 6 (3d6). Dura 1 Clessidra e richiede l'ausilio dello Spirito Elementale del Fuoco.

18) Comprensione del linguaggio degli animali **Costo LV 5**

Questo incantesimo permette al Mago di comprendere il linguaggio degli animali e di comunicare con loro. L'incantatore potrà parlare persino con gli insetti per la durata di 2 Clessidre; inoltre, qualora si imbattersse in uno spaventapasseri, potrà farsi partecipe dei suoi problemi e richiederli utili indicazioni sui frequentatori dei suoi campi.

19) Cono d'aria

Costo LV 4

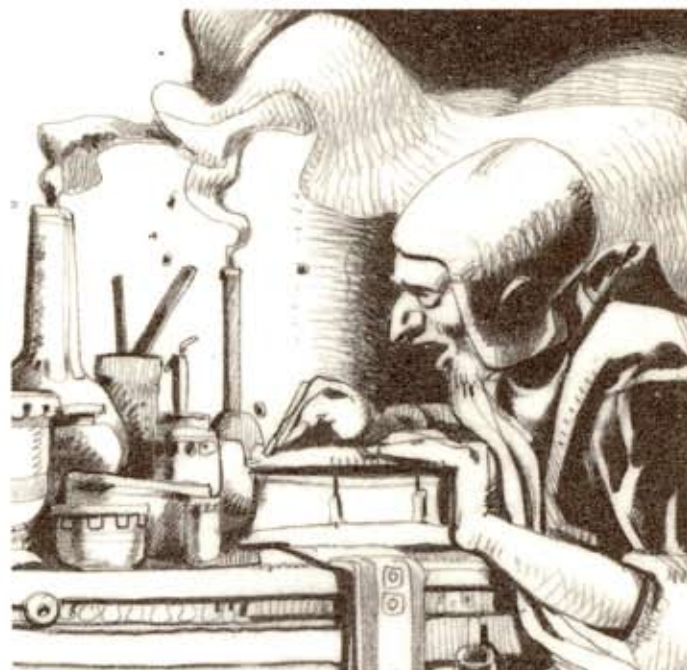
Utilizzando questo incantesimo in una stanza chiusa o in tutti quei luoghi nei quali si corre il rischio di morte per soffocamento o mancanza di aria respirabile, il Mago potrà generare un cono alto 5 cubiti e avente la base di 4 cubiti. Il cono in oggetto, composto per buona parte di ossigeno (ma anche di idrogeno e in minima parte di gas inerti) permetterà per 5 Clessidre di sopravvivere ai personaggi che si troveranno nel suo raggio, con la speranza di trovare nel frattempo una soluzione per uscire fuori dalla situazione... opprimente. Non può essere utilizzato sott'acqua.

20) Animazione delle piante

Costo LV 8

Questo incantesimo dura 3 Clessidre e può animare 3 piante ad alto fusto, oppure 5 a medio fusto, oppure 7 cespugli. Le piante incantate seguiranno docilmente il Mago, lo difenderanno proteggendolo con il loro fusto e potranno persino combattere per lui come prodi guerrieri.

N.B. A meno che non venga specificato in dettaglio, si intende che gli incantesimi siano sempre lanciati frontalmente rispetto al Mago. Sarà quindi opportuno che gli avventurieri non si pongano mai sulla traiettoria, a meno che deliberatamente non scelgano, in accordo con il Mago, di essere coinvolti in qualche maniera nell'incantesimo.



2.10.3. Gli Spiriti Elementali

Gli Spiriti dei 4 elementi (terra, aria, acqua e fuoco) aiuteranno il Mago nella riuscita di molti dei suoi incantesimi e si riveleranno addirittura indispensabili a mano a mano che questi aumenterà la sua Consapevolezza. Agli Spiriti Elementali sarà dedicato un intero paragrafo quando parleremo della Crescita del Personaggio; per ora è importante soltanto che il novizio Mago si possa rendere conto che l'intervento di questi Spiriti è una delle componenti fondamentali per la realizzazione delle sue magie e che l'inimicarsi uno degli Elementi vorrà dire non poter più usufruire per il futuro dei suoi servizi (maledire il vento, avvelenare l'acqua, bruciare cose vane o scavare nella terra senza aver fatto in precedenza i dovuti riti propiziatori, può essere molto pericoloso...).

2.10.4. Il Livello Vitale di un Mago

Come visto, ogni incantesimo ha un differente costo in termini di Livello Vitale; pertanto, al momento della scelta, il Mago dovrà considerare qual è il suo potenziale di punti di LV e scegliere incantesimi che non lo riducano allo stremo delle forze.

Qualunque magia richiede un notevole dispendio di energie psico-fisiche che potranno essere recuperate solo al termine dell'avventura o della singola sessione di gioco, se gli avventurieri saranno riusciti a riguadagnare l'uscita del sotterraneo o si saranno comunque riportati al punto di partenza (tutto ciò sarà comunque chiarito dettagliatamente in seguito).

Anche se l'incantesimo non riesce, o riesce solo parzialmente, saranno ugualmente «consumati» i relativi punti di LV; viceversa, se il fallimento della magia è stato determinato da un errore di impostazione (la formula o il gesto) non ci sarà nessun costo in termini di Livello Vitale.

PIETRE PREZIOSE E GEMME

Poiché molto spesso su Rarte gli avventurieri potranno essere pagati in preziosi o ritrovare tesori costituiti da gemme, abbiamo ritenuto opportuno approntare una tabella delle pietre di maggior valore e dalle proprietà più interessanti.

TABELLA DELLE PIETRE PREZIOSE E DELLE GEMME

L'unità di peso delle pietre preziose è il Locco, corrispondente a circa 10 carati (2 grammi);
Oa = Oro alchemico

Tipo	Descrizione	Colori	Proprietà	Valore di un Locco
1 Acquamarina	Varietà preziosa del berillo (che è una gemma incolore)	1 Verde-azzurro	Cura le infezioni intestinali. Simbolo di fedeltà per alleanze e matrimoni	2 Oa
2 Agata	Varietà del calcedonio con zone concentriche variamente colorate	2 Rosso, marrone e grigio	Rende fertili i campi e gli animali	1 Oa
3 Ametista	Varietà pregiata di quarzo	3 Viola	Preserva dall'ubriachezza	2 Oa
4 Calcedonio	Silice fibrosa. Varietà opaca di quarzo microcristallino	4 Bianco, grigio chiaro	Purifica l'acqua	1 Oa
5 Corallo	Celenterato marino che vive in colonie e genera un prezioso scheletro arboreo	5 Rosso, rosa, nero	Efficace contro il malocchio e le cavallette	2 Oa
6 Crisopazio	Varietà di calcedonio detto anche crisòpraso	6 Verde mela	Rende calmi e distesi	1 Oa
7 Diamante	Carbonio cristallizzato, durissimo e trasparente	7 Incolore	Conferisce audacia e ardimento	5 Oa
8 Diaspro	Varietà di quarzo con colorazioni a zone o a macchie regolari	8 Sangue-granata	Usato come sigillo. Ha poteri emostatici	2 Oa
9 Giada	Pietra dura presente in aggregati compatti	9 Verde	Efficace contro le malattie renali	1 Oa
10 Magnetite	Varietà ferriera di spinello dalla lucentezza metallica	10 Nero	Aumenta il carisma e la forza psichica	1 Oa
11 Malachite	Carbonato basico di rame in finissimi cristalli	11 Verde malva	Allontana i topi e cura le emorroidi	2 Oa
12 Onice	Varietà di calcedonio duro a strati concentrici	12 Nero, marrone	Crea discordia e genera cattivi sogni	1 Oa
13 Opale	Varietà di silice idrata amorfa, ricca di iridescenze	13 Bianco, azzurro chiaro	Aguzza l'udito e affina la sensibilità	2 Oa
14 Quarzo	Biossido di silicio in cristalli trasparenti	14 Rosa, giallo, bianco	Crea vibrazioni di coraggio e aiuta nelle evocazioni	1 Oa
15 Perla	Globulo che si forma all'interno di alcuni molluschi bivalvi come l'ostrica	15 Bianco (rar. nero)	Aiuta a mantenere i segreti e a mentire	2 Oa
16 Rubino	Varietà di corindone, viva e lucente	16 Rosa scuro o rosso	Protegge dalle tempeste. Se la persona che lo porta è stata avvelenata cambia colore	3 Oa
17 Smeraldo	Varietà di berillo, limpida e pura	17 Tutte le tonalità del verde	Aiuta a vedere nel buio	3 Oa
18 Topazio	Fluoro silicato di alluminio in cristalli prismatici	18 Giallo	Potenzia le capacità di manipolazione	2 Oa
19 Turchese	Fosfato idrato di rame e alluminio	19 Azzurro cielo, verde pallido	Previene carie e calvizie	2 Oa
20 Zaffiro	Varietà di corindone dall'aspetto trasparente	20 Blu	Favorisce la concentrazione	3 Oa

2.11. Il mondo dell'Alchimista

Subito dietro la capanna del Custode della Porta di Livello, accanto alla bottega di sora Beorchia la Fattucchiera, c'è il laboratorio alchemico del dottor Pacubio. È opportuno che tutti coloro che avranno scelto di intraprendere la dura strada dell'Alchimia, si rechino nel suo laboratorio. Pacubio fornirà agli apprendisti tutte le spiegazioni sugli oggetti e le pietre avuti in dotazione e darà loro in visione un estratto del *Grande Libro de li Preparati Alchemici* le cui formule potranno essere trascritte su fogli di pergamena.

Su Rarte, in effetti, ovunque vi siano agglomerati di capanne o di palazzi, ma anche nelle profonde valli, vicino ai crateri dei vulcani e sulle rive dei laghi, si trovano Alchimisti. Nella terra di Laitia, poi, la professione di Alchimista è tenuta in gran conto in quanto questi dottori detengono la formula del prezioso Oro alchemico, trasmutano i metalli ed estraggono dalle erbe energie magiche. In questo senso differiscono leggermente dai nostri alchimisti seicenteschi, tutti intenti alla ricerca della pietra filosofale e alla trasmutazione del metallo in oro ed immersi negli studi cabalistici e pitagorici.

Le operazioni alchemiche principali si basano sulla:

— **CALCINAZIONE**, ovvero la riduzione di un so-

lido a polvere per mezzo del calore.

— **SUBLIMAZIONE**, che consiste nello scaldare una sostanza fino all'evaporazione, per poi riportare il vapore allo stato solido mediante raffreddamento.

— **FUSIONE**, ovvero il passaggio di un corpo dallo stato solido a quello liquido per mezzo del calore.

— **DISTILLAZIONE**, che consiste nel separare uno o più liquidi volatili dalle sostanze non volatili in esso contenute.

L'Alchimista, una volta procurati gli ingredienti e conosciute le dosi e le operazioni da svolgere, potrà mettere le sue conoscenze e i suoi preparati a disposizione del gruppo.

Gli Alchimisti di Laitia, contrariamente all'immagine comune che ci siamo fatti, non amano stare rinchiusi nei loro laboratori, ma ricercano personalmente i metalli e le erbe con le quali opereranno le loro alchimie. Spesso, pertanto, recano con sé fornelli a legna portatili, alambicchi, mortai e fiale. Gli Alchimisti, inoltre, leggono le antiche scritture, risolvono formule e sciarade e conoscono importanti nozioni di astrologia; sanno infine distinguere e valutare i metalli e le pietre preziose.

2.11.1. Estratto dal *Grande Libro de li Preparati Alchemici*

1) Lo salvar dallo veleno di qualsiasi ragion o tipo

Porre a distillare la Celidonia per sette giorodi. Ista potione va stemperata col vino et farà espellare allo malato li umori velenosi. Riesce anche a risvegliare li mortivivi.

2) Lo sciogliere metalli

Salnitro et Vetriolo nelle proporzioni di 4 a 1 et uniti al Cinabro tritando il tutto. Porre lo composto in alambicco da sigillar e metter sopra lo foco: colerà un liquido che par sciogla molti metalli.

3) Lo mimetizzare dell'oro nello color dello argento

Porre la Marchesite d'oro ben polverizzata in aceto e farla riposare per un giorodi. Far seccare la polvere, distillandola nello alambicco sullo foco. L'acqua preziosa di aceto che colerà dallo alambicco avrà lo potere di cangiare colore dello oro in colore dello argento.

4) Lo dar lo sonno simile alla morte

Unir la Calcedonia al Papavero rosso e calcinare lo composto. La polvere ottenuta decanterà in un alam-

bicco con acqua di sorgente per 7 giorodi. Porre lo alambicco sullo foco: cristallina sabbia uscirà che, se ingerita da uno vivo, morto parrà fino alla somministrazione della contropozione.

5) L'arma potente de lo Alchimista

Unire allo Stagno, Talco e Vetriolo et frantumare il tutto nello mortaio. Sciogliere la polvere ottenuta in una dose di acqua di fonte e di vino d'uva bianca. Lasciar posar la mistura per 4 giorodi indi porla nello alambicco a distillar. Uscirà l'acqua solvitiva che, posta in ampolline di vetro, decanterà per 4 Clessidre allo buio. Se lanciata contro un essere, sarà causa di molti danni et ustioni.

6) Acqua per render la pelle scura, invisibile al buio

Pestar Litargirio d'Argento in un mortaio ed unirlo ad aceto di vino bianco. Lo distillar dura fino ad un giorodi. L'acqua scura che se ne esce abbondante, se bagna la pelle umana, la rende nera fino allo suo sparir in delle tenebre. Lo incanto dura per 6 Clessidre.

7) Acqua che coagula lo sanguine

Unire alla cenere di legno di Cerro lo bianco dello ovo. Sublimar lo composto e per risultato si avrà un preparato portentoso che abbe la proprietà di fermar lo sanguine dalle ferite.



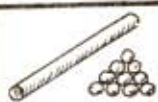
EREDITA' DEGLI ALCIMI

1  SALNITRO	2  FORNELLETTO PORTATILE	3  MORTAIO CON PESTELLO	4  VETRIOLO	5  CROGIOLO
11  TALCO	12  CELIDONIA	13  MORTAIO CON PESTELLO	14  STAGNO	15  CROGIOLO
21  VETRIOLO	22  SALNITRO	23  MORTAIO CON PESTELLO	24  GUANTI DI CUIO	25  CROGIOLO
31  TALCO	32  CINABRO	33  MORTAIO CON PESTELLO	34  STAGNO	35  CROGIOLO
41  LITARGIO D'ARGENTO	42  BORACE	43  MORTAIO CON PESTELLO	44  VETRIOLO	45  CROGIOLO
51  SERPENTINA	52  LITARGIO D'ARGENTO	53  STAGNO	54  MORTAIO CON PESTELLO	55  TALCO
61  ZOLFO	62  CELIDONIA	63  SALNITRO	64  MORTAIO CON PESTELLO	65  MARCESITE D'ORO
71  STAGNO	72  CERRO	73  CINABRO	74  MORTAIO CON PESTELLO	75  STAGNO
81  MERCURIO	82  SALNITRO	83  MORTAIO CON PESTELLO	84  MARCESITE D'ORO	85  CELIDONIA
91  ZOLFO	92  VETRIOLO	93  SALNITRO	94  CERRO	95  VETRIOLO

Gli oggetti, i minerali, i composti chimici e le essenze vegetali riportati sulla tabella non vengono spiegati singolarmente; si potranno trarre preziose

STI DEL POPOLO ANTICO

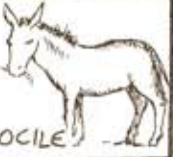


6  BORACE	7  2 VASCETTE	8  50 CEI	9  6 FIALE VUOTE	10  ALAMBICCO
16  CINABRO	17  RASOIO	18  3 PEZZI DI OA	19  6 FIALE VUOTE	20  ALAMBICCO A TRE BECCUCCI
26  LITARGIO D'AR- GENTO	27  SPADA CON FODERO E CINTOLA	28  6 PEZZI DI OA	29  6 FIALE VUOTE	30  ALAMBICCO A DUE BECCUCCI
36  CELIDONIA	37  ELETTO A FORMA ELICOIDALE	38  50 CEI	39  6 FIALE VUOTE	40  ALAMBICCO
46  SALNITRO	47  CERRO	48  7 PEZZI DI OA	49  6 FIALE VUOTE	50  ALAMBICCO
56  ZOLFO	57  QUARZO ROSA	58  MERCURIO	59  50 CEI	60  6 FIALE VUOTE
66  CROGIOLO	67  PIETRE FOCIE	68  11 PEZZI DI OA	69  6 FIALE VUOTE	70  MERCURIO
76  CERBOTTANA CON PALLINE DI LEGA	77  FORNELLETTO POR- TATILE	78  150 CEI	79  ELETTO DI RAME	80  4 OPLI DI PLATINO
86  CROGIOLO	87  SALNITRO	88  CERRO	89  3 PEZZI DI OA	90  CINABRO
96  PICCOZZA	97  PALETTA	98  LIBRO DELLA CABALA	99  PICCOZZA	100  150 CEI



EREDITÀ DEI MONACI

CAVALIERI DELLA FEDE

1  LANTERNA DELLA LUCE PERPETUA	2  SACCHETTO DI RISO	3  LIBRO DI INVOCAZIONI	4  RAMETTO DELLA FRATELLANZA (MIRTO)	5  LIBRO DEGLI ESORCISMI
11  20 INDULGENZE SU FOGLI DI PAPIRO	12  PRARAMENTI SACRI DA CERIMONIA	13  13 CANDELE	14  BASTONE DA PASSEGGIO	15  RELIQUIARIO VUOTO
21  ASINO DOCILE	22  22 CANDELE	23  COPERTA DI AGNELLO	24  LAVACRO DELLA PURIFICAZIONE	25  ELMETTO PIUMATO
31  SCUDO CROCIATO	32  LIBRO DI INVOCAZIONI	33  SACCHETTO DI RISO	34  CILICIO PENITENZIALE	35  20 OX
41  ROSARIO DI CANNOLIC- CHI TOSTATI	42  SPADA DI BRONZO	43  FASCIO DI ERBE TRAUMATURGICHE	44  1 PAIO DI ZOCCOLI ANATOMICI	45  1 PANNIERE DI PESCI SACRI
51  URNA CON LE CENERI DI S. RICO	52  ASINO TESTARDO	53  6 FIALE DI ACQUA LUSTRALE	54  PRARAMENTI SACRI DA CERIMONIA	55  15 INDULGENZE SU FOGLI DI PAPIRO
61  TONACA DI SETA CON CAPPuccio	62  CORVO DA CAMPANILE	63  CALZARI DI PELLE DI TAPIRO	64  20 PLI DI PLATINO	65  4 ICONE SACRE SU TAVOLE DI FAGGIO
71  LIBRO DEGLI ESORCISMI	72  SPADA DI FERRO CON FREGI	73  TORCIA DELLA LUCE PERPETUA	74  2 FIALE DI ACQUA LUSTRALE	75  ERBE PER INFUSI E DECOTTI
81  ELMETTO CROCIATO IN LEGA	82  TONACA TRAPUNTA	83  FRUSTA	84  1 PROSCIUTTO CON OSSO	85  37 BASTONCINI DI INCENSO
91  STATUETTA DELLA GRANDE MADRE	92  CANNA DA PESCA CON ESCE	93  LAVACRO DELLA PURIFICAZIONE	94  ROSARIO D'ARGENTO	95  ERBE PER INFUSI E DECOTTI

DEL NUOVO CULTO :

PREDICATORI, MISTICI



6 10 CEI	7 POMATA DI TASSO (LENISCE I DOLORI)	8 INFULA PROFETICA	9 CORNACCHIA AMMAESTRATA	10 CILICIO PENITENZIALE
16 STATUETTA DELL'IL- LUMINATO	17 BATTIGRANO	18 SCUDO DI LEGNO INTARSIATO	19 CROCE TAU D'ARGENTO	20 27 CEI
26 ROSARIO DI CONCHIGLIE	27 5 FIALE DI ACQUA LUSTRALE	28 MARRANZANO SCACCIA SPIRITI	29 1 PAIO DI ZOCCOLI ANATOMICI	30 SACCHETTO DI SEMI DI GIRASOLE
36 LIBRO DEGLI ESORCISMI	37 SCIROPPO PER LATOSSE	38 LANTERNA DELLA LUCE PERPETUA	39 9 PESCETTI D'ARGENTO E 16 IMAGINETTE SACRE	40 GINOCCHIERA DI CUIO
46 FIONDA E SASSI	47 CROCE TAU TEMPE- STATA DI PREZIOSI	48 8 FIALE DI ACQUA LUSTRALE	49 BASTONE DA PASSEGGIO	50 LIQUORE D'ERBE (TONICO)
56 LIBRO DI INVOCAZIONI	57 CESTO DI MELE COTOGNE	58 85 CEI	59 LIQUORE D'ERBE (ESPETTORANTE)	60 BRACIERE CON INCENSO
66 MAZZO DI CARCIOFI	67 IL "MANUALE DEL PERFETTO MONACO"	68 BARATTOLO DI TALCO IGNIFUGO	69 PERGAMENA DI INVOC- AZIONI PER UNA BUONA MORTE	70 70 CANDELE
76 RAMETTO DELLA FRATELLANZA	77 CLESSIDRA CON LE CE- NERI DI S. PANUNZIO	78 9 INDULGENZE SU FOGLI DI PAPIRO	79 COPPIA DI LUPI AMMAESTRATI	80 LAVACRO DELLA PURIFICAZIONE
86 LIBRO DI PREGHIERE	87 11 OR	88 INFULA PROFETICA	89 STATUA DI S. PURGA A GRANDEZZA NATURALE	90 FIONDA E SASSI
96 31 PESCI SACRI	97 35 CEI	98 16 FIALE DI ACQUA LUSTRALE	99 LIBRO DI INVOCAZIONI	100 9 PESCETTI D'ARGENTO E 16 IMAGINETTE SACRE

SACRI PR

1	 S. PROTOCLETO	2	 S. BRONZOTTO	3	 S. GLICINIO	4	 S. PAVEZIA	5	 S. FAULLATO
11	 S. ZANOLA	12	 S. SUGNO	13	 S. PIETRO	14	 S. BENEVOLO	15	 S. RONA
21	 S. GUTTILLA	22	 S. MAMOZIO	23	 S. STARNAZZA	24	 S. CHILOMBA	25	 S. MARZANO
31	 S. PURGA	32	 S. CISSO	33	 S. ROSOLA	34	 S. GUTTILLA	35	 S. MAMOZIO
41	 S. SEMOLINO	42	 S. ZELO	43	 S. BENEVOLO	44	 S. FAULLATO	45	 S. ANTONIO
51	 S. PIETRO	52	 S. SUGNO	53	 S. ROSOLA	54	 S. GLICINIO	55	 S. CHILOMBA
61	 S. SEMOLINO	62	 S. RONA	63	 S. PAVEZIA	64	 S. CISSO	65	 S. PURGA
71	 S. MARZANO	72	 S. STARNAZZA	73	 S. ANTONIO	74	 S. DONDINO	75	 S. FONZO
81	 S. LEGA	82	 S. GUTTILLA	83	 S. PURGA	84	 S. PROTOCLETO	85	 S. CHILOMBA
91	 S. BRONZOTTO	92	 S. FAULLATO	93	 S. STARNAZZA	94	 S. SEMOLINO	95	 S. PAVEZIA

OTETTORI

6	 S. ANTINO	7	 S. FORZO	8	 S. PURGA	9	 S. ZELO	10	 S. DONDINO
16	 S. CISSO	17	 S. LEGA	18	 S. ROSOLA	19	 S. MIRIADE	20	 S. SEMOLINO
26	 S. GLICINIO	27	 S. RONA	28	 S. ZANOLA	29	 S. CHILOMBA	30	 S. BRONZOTTO
36	 S. FORZO	37	 S. SUGRO	38	 S. PAVEZIA	39	 S. PROTOCLETO	40	 S. MIRIADE
46	 S. DONDINO	47	 S. PIETRO	48	 S. LEGA	49	 S. MARZANO	50	 S. STARNAZZA
56	 S. ZANOLA	57	 S. PROTOCLETO	58	 S. ZELO	59	 S. LEGA	60	 S. GUTTILLA
66	 S. FAULLATO	67	 S. MIRIADE	68	 S. BENEVOLO	69	 S. MAMOZIO	70	 S. BRONZOTTO
76	 S. MAMOZIO	77	 S. ROSOLA	78	 S. RONA	79	 S. ANTINO	80	 S. SUGRO
86	 S. DONDINO	87	 S. GLICINIO	88	 S. ZANOLA	89	 S. PIETRO	90	 S. MARZANO
96	 S. FORZO	97	 S. ZELO	98	 S. CISSO	99	 S. BENEVOLO	100	 S. MIRIADE

8) Acqua che aiuta l'Evocatore degli Spiriti

Mescere con attenzione la Borace al Vetriolo e distillare lungamente lo composto (7 gironi). L'acqua si concentrata, gettata nello Pentacolo aiuterà l'Evocatore a richiamare gli Spiriti.

N.B. Il Magister potrà, in base alle sue esperienze e alle conoscenze acquisite, introdurre nuovi preparati alchemici; ciò sarà senz'altro indispensabile se avrà a che fare con esperti Alchimisti pervenuti al II o al III grado di Consapevolezza.

Questo paragrafo 2.11.1. può essere fotocopiato e consegnato agli Alchimisti.

2.11.2. Le alchimie: modalità e limitazioni

Come facilmente rilevabile dall'estratto dal *Grande Libro de li Preparati Alchemici*, la maggior parte delle alchimie richiede una lunga preparazione; spesso sono necessari diversi gironi per amalgamare bene i vari ingredienti e per distillare e far decantare i composti ottenuti. Pertanto l'Alchimista non potrà immediatamente disporre dei suoi preparati alla prima sessione di gioco della prima avventura, anche se possiede gli ingredienti adatti e conosce il giusto dosaggio.

Convenzionalmente, al termine della sessione, sia che il gruppo sia rimasto cristallizzato all'interno dell'avventura, sia che abbia riguadagnato l'«uscita» o si sia ripor-

tato al punto di partenza, l'Alchimista appronterà, in un angolo nascosto, i suoi attrezzi e i suoi alambicchi e procederà con la preparazione di composti che saranno disponibili per la successiva sessione di gioco. Quando l'avventura riprenderà, i preparati verranno travasati in fiale, astucci e ampolline di vetro, pronti per essere utilizzati.

Le alchimie, come già detto, riescono in ogni caso se vengono adoperati gli ingredienti giusti e rispettate le dosi, e non costano punti di LV all'Alchimista. I composti ottenuti (*non più di 3 dosi per ogni preparato*) non potranno però essere utilizzati per più di tre sessioni consecutive in quanto perderebbero la loro efficacia.

Si consiglia al Magister di prevedere in ogni avventura la possibilità che l'Alchimista possa entrare in possesso di minerali ed essenze vegetali utili per la preparazione dei suoi composti.

L'Alchimista, lo ricordiamo, è in grado di fondere e lavorare i metalli, riparare le armi e realizzare anelli e monili preziosi. Tutte queste attività, così come la preparazione di prodotti alchemici, si presume siano espletate negli intervalli tra una sessione di gioco e l'altra. In questo periodo si dovrà ritenere che questi abbia raggiunto una delle tante confraternite di Alchimisti presenti su Rarte ed abbia utilizzato i materiali e gli attrezzi di lavoro in dotazione alle scuole.

Comunque anche le sue capacità di leggere scritture arcane, risolvere formule, valutare i preziosi e conoscere i moti degli astri, si riveleranno doti preziosissime al servizio della compagnia di avventurieri.

2.12. Il mondo dei Monaci

Una volta scelto il nome, la Casta e ottenuto l'equipaggiamento base e la reliquia del Sacro Protettore e prima che gli sia assegnata l'eredità caratteristica della Stirpe, il neo-Monaco, dopo una breve cerimonia riceverà, come si è già detto al paragrafo 2.6.3., il Sigillo della Nuova Via, una sorta di sacra investitura con la quale potrà integrarsi perfettamente con tutti gli appartenenti al Nuovo Popolo. Si sentirà così un Laitiano a tutti gli effetti e potrà concorrere alla propria crescita in Consapevolezza giovandosi dei privilegi del suo nuovo status.

Con il Sigillo della Nuova Via il Monaco riceverà una dotazione di oggetti che, nel gioco, saranno ottenuti casualmente determinando 3 numeri su 1d100 e acquisendo l'«eredità» corrispondente al numero ottenuto.

Determinate tutte le dotazioni, prima che i personaggi della Stirpe dei Monaci si riuniscano agli altri per re-

carsi insieme al Gran Bazar dei Baratti, verranno edotti da Fra Butirro sull'obiettivo primario della loro missione su Rarte: la conversione dell'intero mondo alla religione del Nuovo Popolo.

Nel gioco l'LM dovrà tener conto della coerenza di comportamento del Monaco con il Sacrum Verbum.

Il seguire gli insegnamenti del proprio Sacro potrà portare al Monaco 1 punto all'LV per ogni sessione di gioco. Viceversa il trasgredire i Sacri insegnamenti porterà alla sottrazione di 1 punto all'LV per ogni sessione di gioco.

L'LM dovrà pertanto tener traccia nella propria scheda di tutte le azioni coerenti ed incoerenti del Monaco per stilare alla fine del gioco il suo insindacabile giudizio che porterà al premio o alla punizione di 1 punto all'LV.

2.12.1. I Sacri Protettori

Di queste solenni e misteriose figure di uomini e donne che hanno raggiunto su Rarte l'Illuminazione e la Santità è pieno il cielo del Nuovo Culto.

Ciascun personaggio-Monaco, indipendentemente dalla Casta prescelta avrà un Sacro Protettore nell'Empireo al quale ispirarsi, che potrà intercedere per lui presso il Signore senza Tempo.

Invocando il Sacro al quale si è votati si potranno



esorcizzare demoni, scacciare i non-morti, operare guarigioni e persino compiere miracoli.

Tanto i Cavalieri della Fede quanto i Predicatori e i Mistici dovranno determinare un numero casuale su 1d100 che corrisponderà, nella tabella sopra riportata, ad un Sacro Protettore.

Fatto ciò potranno ricevere dalle mani di Fra Butirro le mistiche reliquie del Sacro.

Ogni Monaco sarà accompagnato nel cammino della sua vita dal Sacro Protettore che la Provvidenza gli ha messo accanto.

Per meritare la fiducia del S. Protettore il Monaco dovrà essere il più possibile coerente a quanto del suo Sacro Protettore si dice. Nelle seguenti righe riportiamo alcuni passi liturgici del Sacro Verbo dove, per ogni Sacro Protettore viene definito un attributo, un modo di operare, un modo di vivere:

SACRUM VERBUM

*S. Procleto nel mangiare è assai discreto
S. Bronzotto nel parlare è molto dotto
S. Glicinio nel lottare vuol predominio
S. Pavezia odia assai ogni facezia
S. Frullato mangia tutto assai gelato
S. Antinio bere vino è un assassinio
S. Fonzo prega sempre quando è a zonzo
S. Purga si punisce con la verga
S. Zelo lui si veste con del pelo
S. Dondino bello è bere solo vino
S. Zanola veste sempre con il viola
S. Sugno porta un simbolo sul grugno
S. Piretro lui non beve dentro il vetro
S. Benevolo se si urla è assai malevolo
S. Rona nel dormir sta sempre prona
S. Cisso la morale è chiodo fisso
S. Lega ogni 6 Clessidre prega
S. Rosòla ama molto la parola
S. Miriade il suo passo è da olimpiade
S. Semolino benedice ogni cammino
S. Guttilla il suo dire è camomilla
S. Mamozio odia molto chi sta in ozio
S. Starnazza combatteva con la mazza
S. Chilomba nel parlare sempre romba
S. Marzano mangia sol vegetariano*

2.12.2. Le conversioni

Oltre ai fattori conosciuti che determinano la crescita di Consapevolezza di un personaggio, con l'acquisizione di punti assegnati dal Magister al termine di ogni avventura conclusa, i Monaci dovranno anche quantificare il numero di conversioni realizzate.

Infatti il dovere principale del buon Monaco rartiano è quello di glorificare il Signore senza Tempo raccogliendo il maggior numero di proseliti che possano cantare le sue lodi.

Convertire i miscredenti, gli adoratori delle Divinità Pristine, le impure creature umanoidi e persino gli animali, rappresenta una missione dalla quale l'appartenente al Nuovo Popolo non può esimersi. Tanto è vero che per passare dal I al II grado un Monaco dovrà aver acquisito 50 punti Consapevolezza e almeno 25 punti Conversione; il medesimo discorso vale per passare dal II al III grado (100 punti Consapevolezza e 50 punti Conversione), dal III al IV (200 punti Consapevolezza e 100 punti Conversione) e dal IV al V (400 punti Consapevolezza e 200 punti Conversione).

Per convenzione differenziamo in K.K. due diversi tipi di conversione: quella diretta e quella indiretta. La prima riguarda i personaggi giocatori, la seconda i PnG (Personaggi non Giocatori, v. paragrafo 5.4.) umani, le creature del Bestiario e gli animali. La conversione diretta di un personaggio giocatore comporta per il Monaco che l'ha indotta (con la forza, con il ragionamento, con l'esempio, a seconda della Casta) l'acquisizione di 15 punti e non necessita di alcun lancio di dadi.

La conversione indiretta di un PnG umano, fa guadagnare 12 punti, 8 punti quella di un umanoide e 5 punti quella di un animale.

In generale un Monaco dovrà, ogniquale volta se ne presenterà l'occasione, tentare di convertire al Nuovo Culto tutte le creature nelle quali si imbatte facendo ricorso ad ogni mezzo lecito ed illecito. La conversione per costrizione, per ricatto, per convenienza e quelle per fede, per convincimento o per gratitudine hanno tutte il medesimo valore secondo i discutibili canoni morali del Nuovo Culto.

Risulta comunque evidente che un Cavaliere della Fede privilegerà la forza, la coercizione, la ferrea determinazione, la paura indotta della morte mentre un Predicatore la mitezza, il ragionamento e le lusinghe sulla vita ultramondana e un Mistico l'esempio, il sacrificio, la spiritualità.

Mentre la conversione di un personaggio-giocatore, indipendentemente dalle motivazioni che l'hanno indotta, si realizza con l'accettazione esplicita da parte dello stesso dei principi del Nuovo Culto, quella di tutti i PnG può realizzarsi secondo le modalità che andremo ad illustrare.

I Monaci dovranno rapportare il risultato di $3d6 + 2$ con il valore della loro caratteristica primaria (per i Cavalieri della Fede, la Forza, per i Predicatori, l'Abilità, per i Mistici la Conoscenza): se il risultato sarà uguale o inferiore al valore della propria caratteristica dominante, dovranno determinare un numero su 1d100 e rapportare in percentuale il risultato ottenuto con la tabella che segue:

	UMANI	UMANOIDI	ANIMALI
I grado di Cons.	25%	45%	65%
II " " "	30%	50%	70%
III " " "	35%	55%	75%

e così via.

Una volta effettuata la conversione il Monaco dovrà riportare sulla propria Charta di Identificazione il punteggio relativo alla specie avvicinata al Nuovo Culto.

NOTE: per i PnG, gli umanoidi e gli animali non esistono conversioni automatiche: occorrerà infatti sempre verificare i tentativi effettuati con la determinazione di numeri casuali. Risulta evidente che si devono realizzare delle condizioni particolari affinché un Monaco possa tentare una conversione e farà bene il Magister a frustrare tutti quegli sforzi un po' avventati che ogni novizio potrebbe intraprendere nella frenesia di realizzare gli scopi della propria missione. Come è possibile convertire dei guerrieri intenti a combattere, degli uccelli in volo o un Mago nell'atto di lanciare un incantesimo? Non si possono effettuare più di due tentativi di conversione sulla stessa creatura e non più di uno nella medesima sessione di gioco.

Quando i Monaci raggiungeranno il II e poi il III grado di Consapevolezza potranno usufruire degli stessi bonus degli altri personaggi ma godranno di alcuni benefici particolari come facilmente rilevabile dalle tabelle che seguiranno.

2.12.3. Le Allucinazioni Mistiche

Ogni Monaco, indipendentemente dalla propria Casta, non dovrà usare il proprio potere di conversione (specialmente nei riguardi dei PnG) in maniera dissennata. Al di là di qualunque valutazione morale o di merito, c'è da tener presente un fenomeno che può fungere

da deterrente: quando si tenta una conversione, se il risultato ottenuto dalla determinazione di un numero su 1d100 eccede di almeno quindici punti la probabilità di riuscita, avviene la cosiddetta Allucinazione Mistica, che può condurre a due tipi di reazione:

una reazione fisica (risultato di 1-2-3 su 1d6)

una reazione spirituale (risultato 4-5-6 su 1d6)

Per reazione fisica al fallimento di una conversione il Monaco «somatizzerà» a tal punto la sua sconfitta da credersi punito dal Sacro Protettore. Il tapino sarà afflitto per 1 girodi dal Fuoco di S. Antinio con uno sfogo all'interno delle cosce accompagnato da un maledetto prurito che gli sarà di impedimento nella corsa, nel ballo ed in altre attività motorie.

Nel combattimento poi, avrà un -3 nelle sue percentuali per l'intero girodi che seguirà.

La reazione spirituale al fallimento di una conversione indurrà il Monaco a vedere in ogni compagno di avventura il proprio Sacro Protettore. Occorrerà allora che tiri nuovamente 1d6 ogni 3 Clessidre sino alla fine della sessione di gioco, tenendo presente che con un risultato di 1-2-3, da quel momento e per la durata di una Clessidra, lui ed il suo compagno (o PnG) più vicino nell'attimo dell'allucinazione saranno interdetti da qualunque azione; con un risultato di 4-5-6 il povero Monaco per la durata di una Clessidra intonerà canti liturgici!

2.13. Il Gran Bazar dei Baratti

Gli avventurieri verranno accompagnati al Gran Bazar dei Baratti per acquistare cibi, oggetti e armi di vario genere e completare al meglio l'equipaggiamento.

Al Bazar sarà possibile acquistare ma *soprattutto barattare* oggetti ritenuti inutili dai giocatori con altri considerati invece indispensabili.

Il baratto sarà portato avanti come libera trattativa tra personaggio e personaggio, o tra questi e il Magister

che cercherà di operare in modo oculato divertendo e divertendosi in questo rito di compravendita, senza regalare nulla e senza impedire in alcun modo l'acquisto delle cose più strampalate.

Il Magister potrà comunque, a sua discrezione, mettere all'asta alcuni generi, che verranno aggiudicati al miglior offerente.

2.13.1. Lista delle disponibilità

Riportiamo qui di seguito una serie di tabelle di oggetti e il loro prezzo in cei o in Oro alchemico.

Gli oggetti non menzionati in queste tabelle che dovessero essere richiesti da qualcuno degli avventurieri verranno concordati e valutati dall'LM che ne potrà determinare sia il prezzo che la quantità disponibile.



Generi alimentari - Tipo	Costo (in cei)	Quantità in pondi
1 Pagnotta di pane	1/2	circa 1/2
1 Pezzo di maiale secco	3	circa 1/2
1 Pezzo di manzo secco	5	circa 1/2
30 Gallette	1	circa 1/2
Trancia di capretto fresca	6	circa 1/2
1 Pesce Bapi (prelibato)	6	circa 1/2
Trancia di pesce di lago	3	circa 3 etti
1 Pesce secco	1	circa 1 etto
1 Salame	4	circa 1
1 Prosciutto	20	circa 3
1 Pollo di Laitia	4	circa 1
1 Racchino (specie di brutto tacchino)	6	circa 2
1 Caciotta	2	circa 1/2
1 Formaggio affumicato	3	circa 1/2
1 Sacchetto di verdure da insalata	1	circa 1/2
1 Sacco di fieno per cavalli, muli etc.	2	circa 3
1 Ciotola di salsa piccante	2	circa 1 etto
1 Fiaschetta di sale	1/2	circa 1/2
1 Ciotola di zucchero	1	circa 1/2
1 Cestino di frutta secca	4	circa 1
1 Cestino di frutta di bosco	5	circa 1
1 Fiasca di vino	2	circa 1 litro
1 Fiasca d'aceto	1	circa 1 litro
1 Fiasca d'olio	3	circa 1 litro
1 Sacchetto di erbe aromatiche	1	pochi grammi
1 Pizza dolce ai fichi	3	circa 1/2
1 Ciotola di latte	1	circa 1 litro

Generi vari - Tipo	Costo
1 Zainetto	15 cei
1 Zaino	20 cei
1 Sacca	20 cei
1 Sacco grande	25 cei
1 Scala 20 pioli (5 cubiti)	50 cei
1 Corda da imballo	1/2 ceo ogni cubito
1 Corda da traino	1 ceo ogni cubito
1 Corda 10 cb con ancorotto	10 cei
1 Corda 20 cb con ancorotto	18 cei
1 Torcia	1 ceo - dura 3 Clessidre
1 Borraccia	2 cei
1 Lanterna ad olio	5 cei - dura 8 Clessidre con un carico d'olio (circa 1/2 litro)
1 Ampolla d'olio per lanterna	2 cei - dura 8 Clessidre (1/2 litro)
1 Scatola di esche per accendere	1/2 ceo 12 pezzi
1 Acciarino	5 cei
1 Chiodo medio	1/10 di ceo (2/10 di cb, circa 10 cm)
1 Chiodo grande	1/5 di ceo (4/10 di cb, circa 20 cm)
3 Spiedini	1 ceo
1 Martello leggero	2 cei
1 Mazza leggera	3 cei
1 Piede di porco	2 cei
1 Barra di ferro (1/2 cb)	2 cei
1 Scatola di bende (2 cb)	1 ceo
1 Sacchetto di Achillea (erba aromatica)	1 ceo
1 Specchio	8 cei
1 Pipa di gesso	1 ceo
5 Fogli di pergamena	10 cei
Stiletto & inchiostro (1-2)	5 cei
1 Pentolone di rame	10 cei
1 Set di pentole e padelle	50 cei

**Animali da trasporto,
da combattimento,
carri, navi e finimenti**

Tipo	Costo in Oa
1 Maiale selvatico	3 Oa (Ori alchemici)
1 Maiale domestico	2 Oa
1 Mulo	4 Oa
1 Cavallo comune	8 Oa
1 Cavallo da combattimento	20 Oa
1 Sella di cuoio	1 Oa
1 Sella da guerra	2 Oa
1 Completo di redini, speroni, finimenti, paraocchi etc.	1/2 Oa
1 Carretto	6 Oa 3 posti o relative masserizie
1 Carro	12 Oa 6 posti o relative masserizie
1 Carro da combattimento	20 Oa 1 posto (tipo biga romana da corsa)
1 Ariete da sfondamento in legno e ferro	6 Oa
1 Catapulta	50 Oa
1 Lupo domestico	3 Oa
1 Cane di piccola taglia	1 Oa
1 Cane di media taglia	2 Oa
1 Cane di grande taglia	3 Oa
1 Falcone ammaestrato	5 Oa
1 Scimmietta ammaestrata	5 Oa
1 Zattera	10 Oa con vela, 6 posti + masserizie
1 Barca a remi	15 Oa con vela, 15 posti + masserizie
1 Navetta da guerra	370 Oa (compresa catapulta) 30 posti + merci



2.13.2. Armi e armature

*Importante: in questa unica tabella, oltre al costo, sono riportate per ogni Arma:
la Gittata (per le armi da lancio),*

*la Classe per la determinazione dei danni,
la percentuale di Valore in Combattimento, (utile anche per l'azione di Parata)
elementi questi indispensabili per risolvere le dinamiche del combattimento.*

Tipo di Arma e Armatura	Costo (in Cei)	Gittata	Classe	Val. di Comb. in %
Armatura in cuoio	100			
Armatura di metallo	200			
Armatura pesante	350			
Elmetto di cuoio	30			
Elmetto di metallo	50			
Elmetto di bronzo con cimiero	70			
Scudo in legno	20		1d3	5%
Scudo in lega	30		1d6	5%
Scudo grande in metallo	150		1d6 + 1	8%
Frusta	10		1d3	5%
Gatto a 9 code	20		1d3	5%
Mazza di legno	10		1d6	10%
Mazza di legno e ferro	25		1d6 + 1	10%
Mazza di ferro con catena	40		1d6 + 2	10%
Piccozza	10		1d6	10%
Accetta piccola	10		1d6	10%
Accetta media	15		1d6 + 1	10%
Accetta con manico lungo	20		1d6 + 1	10%
Ascia	40		2d6	15%
Ascia a due mani	60		2d6 + 2	15%
Stiletto	10		1d6	5%
Daga	25		1d6 + 1	10%
Gladio	40		1d6 + 1	10%
Spada	100		1d6 + 2	10%
Spada a due mani	180		2d6	15%
Spadone a due mani	280		3d6 + 2	20%
Scimitarra	180		2d6	15%
Coltello da lancio	10	1	1d6	
Sassi e bulloni	---	1	1d3	
Ascia da lancio	30	1	2d6	
Arco corto	50	2	1d6	
Arco lungo	150	2	2d6	
Arco composto	300	3	3d6	
Balestra	300	3	3d6	
Fionda	10	2	1d6	
Frombolo	10	2	1d6	
10 Frecce	20			
10 Frecce per arco composto	40			
10 Dardi per Balestra	40			
Faretra	10			
Cinta porta Dardi	10			
Tridente	80	1	2d6	15%
Alabarda	150	1	2d6	15%
Pertica	50	1	1d3	5%
Lancia	100	1	1d6	10%
Giavellotto	150	2	1d6	10%
Lazo	10	1	Impedisce la Fuga	
Rete	30	1	Impedisce la Fuga	
Bolas	30	1	Impedisce la Fuga	
Cerbottana	25	2	1d3	
20 freccette per Cerbottana	10			
50 Biglie per Frombolo e Fionda	10			

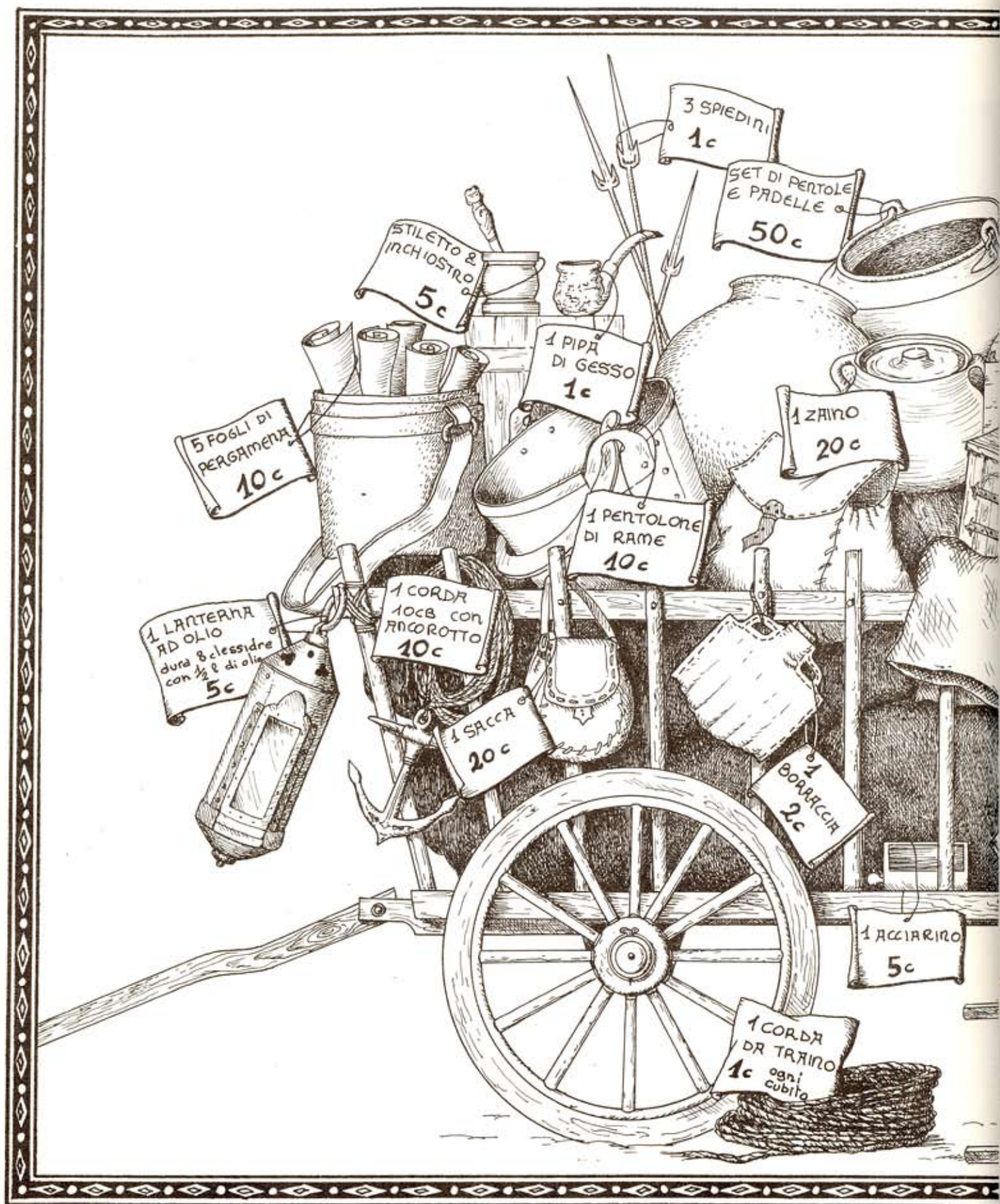
IL GRAN BAZAR DEI BAR



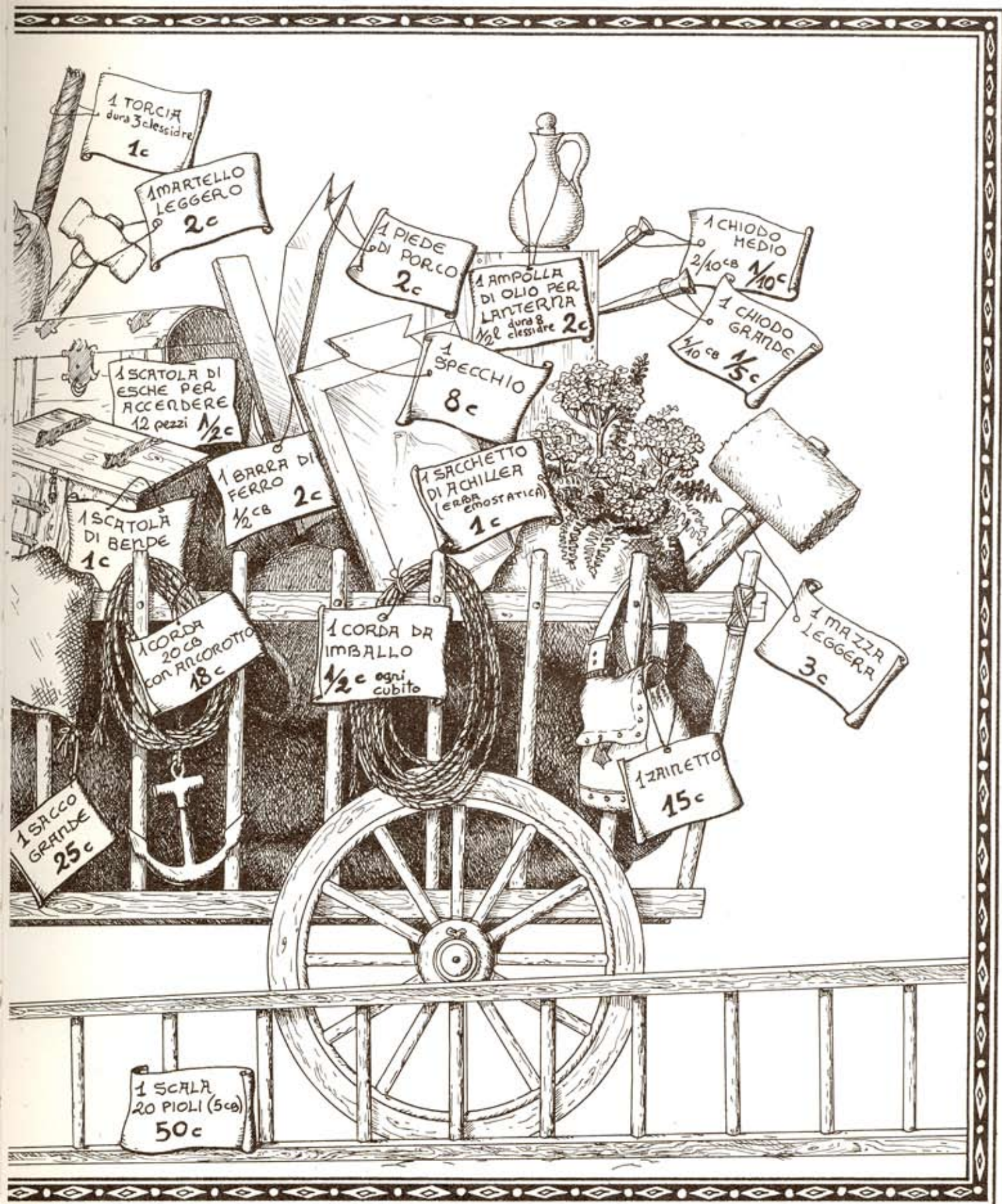
ATTI: GENERI ALIMENTARI



IL GRAN BAZAR DEI B



ARATTI : GENERI VARI



IL GRAN BAZAR

ANIMALI DA TRASPORTO, DA COMBAT

- | | |
|--|------|
| 1) 1 CANE DI PICCOLA TAGLIA | 1 OA |
| 2) 1 MAIALE DOMESTICO | 2 OA |
| 3) 1 ARIETE DA SFONDAMENTO
IN LEGNO E FERRO | 6 OA |
| 4) 1 LUPO DOMESTICO | 3 OA |
| 5) 1 CANE DI GRANDE TAGLIA | 3 OA |
| 6) 1 SCIMMIETTA AMMAESTRATA | 5 OA |
| 7) 1 FALCONE AMMAESTRATO | 5 OA |
| 8) 1 MULO | 4 OA |
| 9) 1 MAIALE SELVATICO | 3 OA |

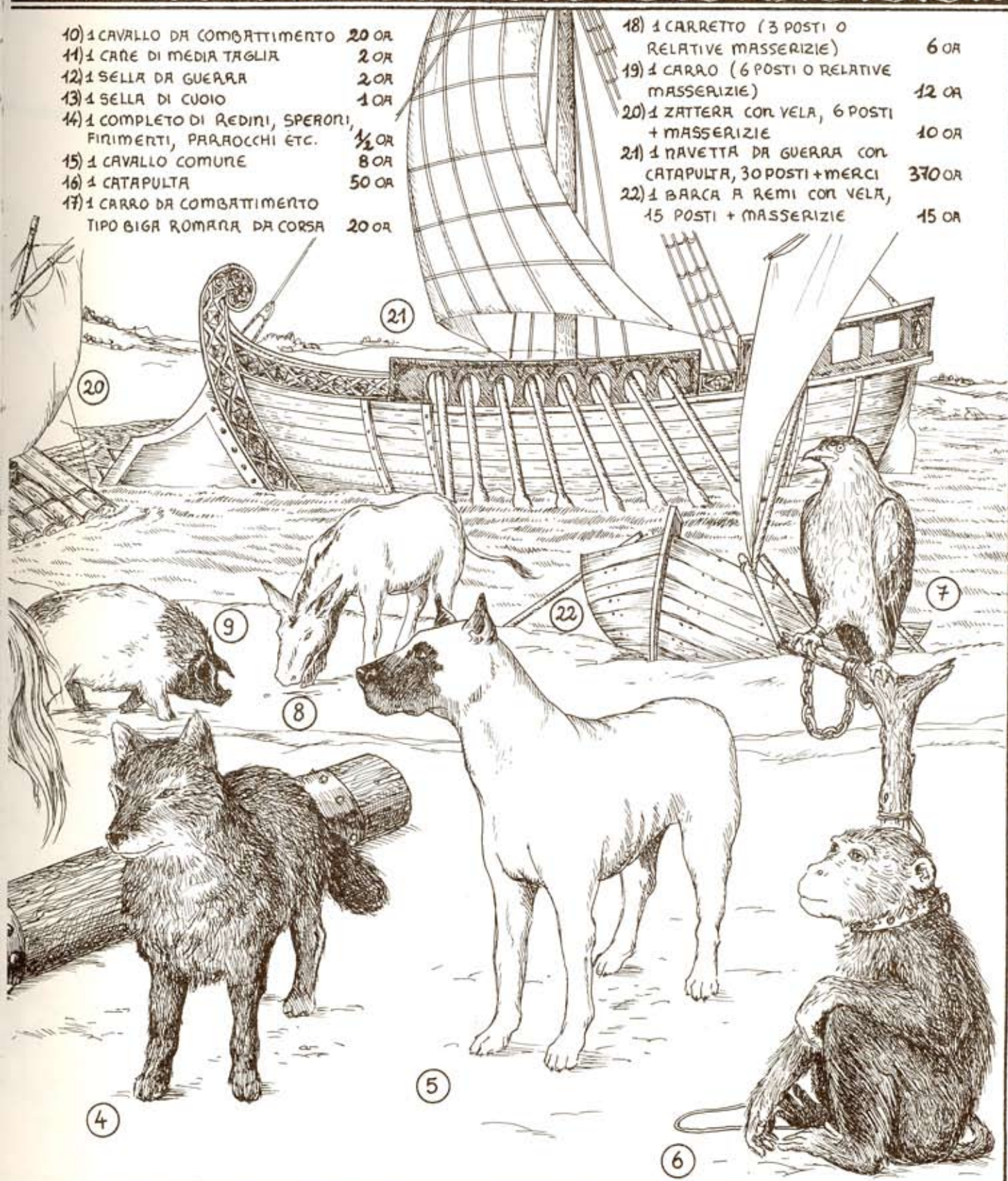


DEI BARATTI :

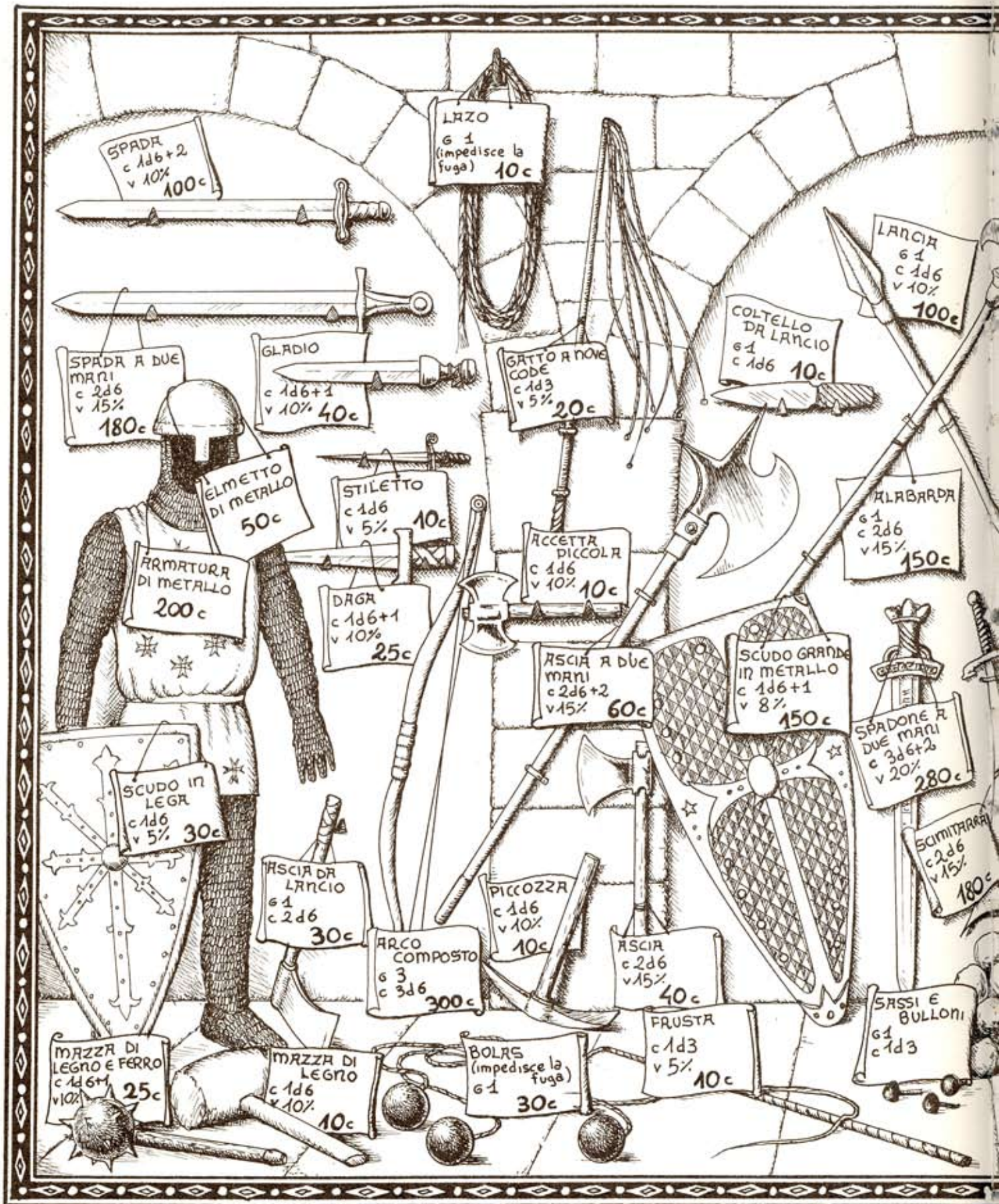
TIMENTO, CARRI, NAVI E FINIMENTI

- 10) 1 CAVALLO DA COMBATTIMENTO 20 OR
- 11) 1 CANE DI MEDIA TAGLIA 2 OR
- 12) 1 SELLA DA GUERRA 2 OR
- 13) 1 SELLA DI CUIO 1 OR
- 14) 1 COMPLETO DI REDINI, SPERONI, FINIMENTI, PARROCCHI ETC. $\frac{1}{2}$ OR
- 15) 1 CAVALLO COMUNE 8 OR
- 16) 1 CATAPULTA 50 OR
- 17) 1 CARRO DA COMBATTIMENTO TIPO BIGA ROMANA DA CORSA 20 OR

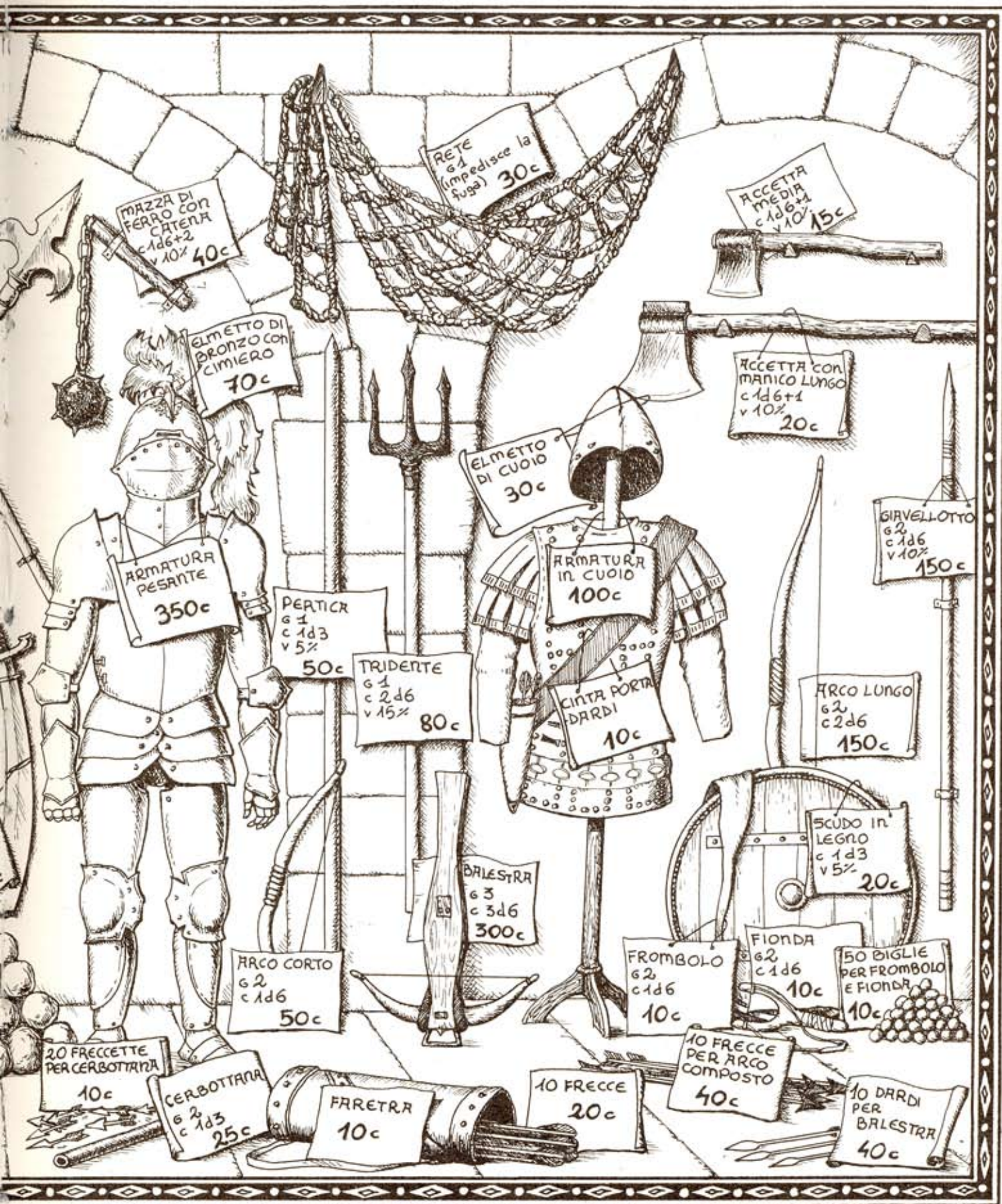
- 18) 1 CARRETTO (3 POSTI O RELATIVE MASSERIZIE) 6 OR
- 19) 1 CARRO (6 POSTI O RELATIVE MASSERIZIE) 12 OR
- 20) 1 ZATTERA CON VELA, 6 POSTI + MASSERIZIE 10 OR
- 21) 1 NAVETTA DA GUERRA CON CATAPULTA, 30 POSTI + MERCI 370 OR
- 22) 1 BARCA A REMI CON VELA, 15 POSTI + MASSERIZIE 15 OR



IL GRAN BAZAR DEI BAR



ATTI: ARMI E ARMATURE



3. REGOLE DI COMBATTIMENTO

3.1. Il combattimento corpo a corpo

È inevitabile che prima o dopo un avventuriero possa venire alle mani con un altro del gruppo o, cosa molto più frequente, che i personaggi, incontrando strane e minacciose creature che si parano loro davanti, decidano di ingaggiare un combattimento

corpo a corpo.

Abbiamo di proposito voluto esaminare separatamente il combattimento a distanza perché in questo entrano in gioco parametri e dinamiche sostanzialmente differenti dal corpo a corpo.

3.1.1. Armature ed armi

Le armature si dividono in: armature in cuoio, cotte di metallo e armature pesanti.

Le armature in cuoio consentono, a chi le porta, una certa libertà di movimento ma sono poco resistenti. La cotta di metallo rende leggermente più impacciati, ma ha una resistenza maggiore ai colpi e offre una protezione più sicura. L'armatura pesante diminuisce la mobilità e la velocità di chi la indossa ma ne aumenta il valore di resistenza ai colpi.

La seguente tabella fornisce i valori relativi ad ogni tipo di armatura.

TIPO	VALORE da sottrarre ai DANNI
Senza armatura	0
Solo scudo	1
Armatura in cuoio	1
Armatura in cuoio e scudo	2
Cotta di metallo	2
Cotta di metallo e scudo	3
Armatura pesante	3
Armatura pesante e scudo di metallo	4

N.B. L'elmo protegge solo da colpi dichiaratamente mirati al capo del personaggio ma non ha un valore quantificabile.

Per tutti gli esseri previsti nel Bestiario viene considerato un valore di Corazza che corrisponde a quello di Armatura degli umani.

Anche ai fini del gioco questa corrispondenza è rispettata, attribuendo

un valore da sottrarre ai Danni pari al tipo di Corazza.

Le armi e le armature non riportate nella tabella del paragrafo 2.13.2. sono da intendersi come esaurite nei magazzini del Gran Bazar.

Qualora un giocatore manifestasse un particolare desiderio per un'arma che non è stata inserita nella tabella, il Magister potrà procurargliela e dovrà valutarla approssimativamente in rapporto al costo delle altre; l'LM dovrà anche stabilire la classe dell'arma e la sua eventuale gittata.

Come è facilmente intuibile, a Laëtia in particolare, ma in generale su tutta Rarte, non esistono polvere da sparo e armi da fuoco. Il giocatore che bramasse possedere un bazooka o una pistola lanciarazzi sarà visto dal Magister come pericoloso perturbatore di equilibrio e la sua presenza su Rarte dovrà essere tenuta sotto controllo (in quanto particolarmente refrattario all'Incantesimo dell'Integrazione).

Rimandiamo alla tabella delle armi e delle armature disponibili al Gran Bazar per la classificazione di ogni specifica arma, per i danni che può procurare e per la sua percentuale nel combattimento.

I pugni, i morsi e i calci (salvo diverse e particolari disposizioni) procurano 1d3 di Danni.

N.B. La scelta delle armi e dell'armatura dovrà essere fatta in rapporto alla forza del personaggio, cosicché avventurieri con un valore di Forza da 5 a 10, potranno portare solo armi e armature leggere, con un valore da 10 a 15 potranno usare anche armi e armature medie, con un valore superiore a 15 non avranno limitazioni nelle loro scelte

(se non quelle dettate dalla propria Stirpe e Casta).

La tabella delle armi e delle armature potrà essere liberamente fotocopiata ad uso dei giocatori e del Magister, così come in generale le tabelle dei generi alimentari e degli oggetti d'uso in vendita al Gran Bazar dei Baratti.

3.1.2. Capacità di Combattimento (CdC)

Nel corpo a corpo le tre caratteristiche base (Forza, Abilità e Conoscenza) concorrono con l'arma che il personaggio sta usando per definire la sua Capacità di Combattimento (CdC).

In precedenza abbiamo attribuito ad ogni arma un Valore di Combattimento. Questo, sommato ai valori delle tre caratteristiche base, definisce la Capacità di Combattimento del personaggio.

Per gli altri esseri la CdC viene calcolata sommando i valori delle tre caratteristiche (Potenza, Agilità e Intelligenza) con l'Attacco (v. il paragrafo 7.1. del Bestiario).

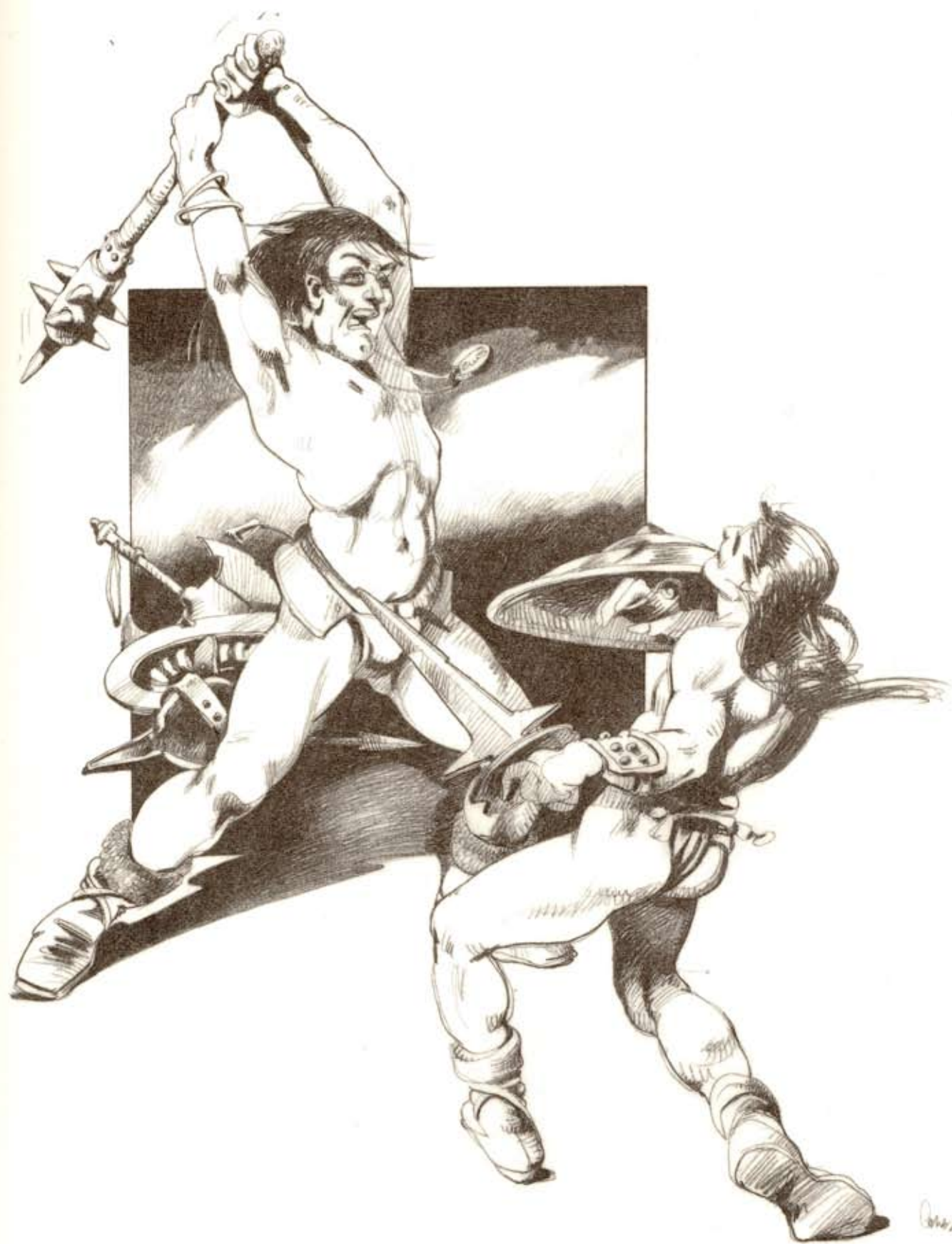
Per verificare se un colpo è andato a segno deve essere determinato su 1d100 un valore uguale o inferiore a quello della CdC.

Esempio: Taurus, Guardiano dell'Equilibrio in missione presso le Grotte del monte Tibello si imbatte in un Bruto male intenzionato.

Taurus ha (bonus compresi) Forza 16, Abilità 8 e Conoscenza 11. Data la sua forza ragguardevole, il nostro amico usa uno spadone a due mani (come da tabella, Valore di Combattimento = 20). La sua CdC è pertanto 55.

Il Bruto ha Potenza 16, Agilità 7, Intelligenza 15 e usa le sue poderose mani (Valore di Combattimento = 15) la sua CdC è 53.

Per Taurus ogni valore determinato uguale o inferiore a 55 definisce un colpo portato a segno, mentre per il Bruto il valore da determinare deve essere uguale o inferiore a 53.



Conrad Hoff

3.1.3. Determinazione dei Danni

Un colpo andato a segno procura dei punti di Danno da sottrarre al Livello Vitale o alla Costituzione di chi lo subisce.

Ad ogni Tipo di Arma usato o di Attacco sferrato (se si tratta di esseri non umani) corrisponde una Classe che definisce quante volte deve essere tirato un dado a 6 facce per determinare l'ammontare dei Danni inferti.

Esempio: Il Bruto cerca di colpire Taurus con un tremendo pugno (il Magister, nell'ingrato ruolo di Bruto, determina con 1d100 il numero 61, superiore alla CdC che è pari a 53). Il colpo non è andato a segno.

Taurus vibra un terribile fendente (il giocatore determina su 1d100 il numero 48, inferiore a 55 che rappresenta la sua CdC). Il colpo è andato a segno.

Lo spadone di Taurus è un'arma pesante che procura 3d6 + 2 di Danno.

Se chi subisce il colpo indossa un'Armatura o ha una Corazza naturale (nel caso di esseri non umani), il suo Valore viene sottratto al totale dei Danni ricevuti in quel turno di combattimento.

3.1.4. La parata

Al suo turno di combattimento un personaggio può decidere di rinunciare all'attacco e concentrare i suoi sforzi nella difesa. Desistendo cioè dal portare un colpo, può cercare di parare il successivo attacco dell'avversario.

Nel gioco si presume che la propria arma e/o scudo si possano opporre all'attacco sferrato e ciò si traduce sottraendo il Valore di Combattimento (espresso in percentuale) dell'arma e/o dello scudo dalla CdC dell'opponente. Se un personaggio decide di parare un colpo tanto con la propria arma quanto con lo scudo, entrambi i Valori di Combattimento sommati potranno essere portati in detrazione dalla CdC dell'avversario.

Un personaggio può altresì tentare di farsi scudo e di parare i colpi utilizzando un oggetto occasionale, una sedia ad esempio, o qualunque cosa si trovi a portata di mano. Sarà compito dell'LM quantificare il Valore di

Combattimento dell'improvvisata arma di difesa (solitamente mai superiore al 10%).

Es.: Taurus si imbatte questa volta in Bertullio l'Errante, un Guardiano rinnegato che combatte con una spada (la CdC di Bertullio è 55%).

Dopo aver subito dei colpi, Taurus decide di parare: al suo turno oppone lo spadone e sottrae il 20% dalla CdC di Bertullio. Se avesse avuto con sé anche uno scudo di legno (5%) avrebbe potuto sottrarre alla CdC del suo nemico il 25%.

Nel primo caso Bertullio avrebbe comunque portato a segno il suo attacco ottenendo 35 o meno; nel secondo caso ottenendo 30 o meno.

N.B. Tanto il Magister, nella gestione dei PnG, quanto i giocatori-personaggi impegnati in un combattimento dovranno dichiarare esplicitamente, al proprio turno, di rinunciare a portare un colpo e di tentare la parata.



3.2. Il combattimento a distanza

Rispetto al combattimento corpo a corpo, in quello a distanza, subentrano nuovi parametri per stabilire se il colpo è stato portato a segno e quantificare i danni prodotti o subiti.

Tre sono gli elementi che entrano

3.1.5. Crescita della CdC

La CdC di un personaggio aumenterà di 1 punto per ogni 10 colpi portati a segno nel corso di una singola avventura (eventuali resti non saranno cumulabili con quelli delle successive avventure).

Così, ad esempio, se la Paladina Felona al termine del *Libro del Comando* avrà portato a segno 18 colpi, la sua CdC aumenterà di un solo punto e gli 8 colpi in eccedenza non verranno presi in considerazione.

Il giocatore dovrà pertanto tenere il conto dei colpi portati sulla Charta di Identificazione mentre il Magister, al termine dell'Avventura, dovrà trasformarli in punti che incrementeranno la percentuale della sua Capacità di Combattimento.

Ad ogni aumento di grado di Consapevolezza il personaggio incrementerà di 2 punti la sua CdC.

N.B. Un personaggio non potrà comunque superare la soglia del 95% che rappresenta un limite naturale alle potenzialità umane.

in gioco per il Tiro a Distanza, sia esso effettuato con un giavellotto, con un arco o con un semplice coltello da lancio: Abilità del tiratore, Caratteristiche del Bersaglio (da ora in avanti CdB) e Distanza dall'obiettivo.

3.2.1. Abilità

Equivale al valore della caratteristica del «lanciatore».

Se un personaggio possiede un'Abilità superiore a 15 otterrà un bonus di +1 nel Tiro a Distanza. Un analogo bonus lo hanno tutti i Cacciatori e i Giocolieri che tirano i loro attrezzi, cosicché, ad esempio, un Cacciatore con Abilità superiore a 15 avrà un bonus di +2.

N.B. Per i «mostri» e le razze umanoidi occorrerà prendere in considerazione l'Agilità anziché l'Abilità.

3.2.2. Caratteristiche del Bersaglio (CdB)

Questo parametro viene determi-

nato da un insieme di fattori secondo la seguente tabella (N.B. i fattori vanno sommati algebricamente e potranno dare anche un numero negativo come totale):

Bersaglio Fisso	CdB = + 1
Bersaglio Mobile	CdB = - 1
Bersaglio Scoperto	CdB = + 1
Bersaglio Coperto	CdB = - 1
Bersaglio Grande	CdB = + 1
Bersaglio Piccolo	CdB = - 1
Bersaglio alla Luce	CdB = + 1
Bersaglio in Penombra	CdB = - 1

Valori e grandezze medie (bersaglio di medie dimensioni, semimobile, un po' coperto e fiocamente illuminato) avranno, a discrezione del Magister, Fattore CdB = 0.

3.2.3. Distanza

La Distanza, per maggiore semplicità e giocabilità, è stata divisa in tre gruppi:

da 6 a 50 cubiti: Fattore 3 (armi da lancio di qualunque gittata)

da 51 a 150 cubiti: Fattore 6 (armi con valore di gittata 2 o 3)

oltre i 150 cubiti: Fattore 9 (solo armi con valore di gittata 3)

È evidente che un coltello da lancio, indipendentemente dalla Forza di colui che lo tira, non avrà mai la gittata di un arco, corto o lungo che sia.

Formula del tiro a distanza:

$$\text{ABILITÀ (del lanciatore)} \pm \text{CdB} \\ - \text{FATTORE DISTANZA} = X$$

Si determina un numero su 1d20: qualunque valore da 0 a X sta a significare che il colpo è andato a segno. Nel caso in cui X sia uguale o maggiore di 20, il bersaglio si ritiene automaticamente colpito.

Nel caso in cui X sia inferiore a 0, il bersaglio non può essere in alcun modo colpito.

Esempio: Lupo, il principe guerriero, intravede nella penombra del cimitero di Nime, aggirarsi minaccioso un soldato e decide di lanciargli contro la sua alabarda, così senza preavviso.

La sua Abilità è 16, il bersaglio si muove con lentezza (Fattore CdB 0), appare di grossa corporatura (CdB +1) ed è del tutto scoperto (Fattore CdB +1); è sera (Fattore CdB -1) e l'uomo è a distanza di circa 30 cubiti.

Avremo pertanto:
 $16 (\text{Abil.}) + 1 (\text{CdB}) - 3 (\text{Dist.}) + 1$
(bonus per Abilità superiore a 15) = 15.

Lupo ottiene 11: il bersaglio è colpito, occorrerà ora verificare i danni inferti.

3.2.4. Determinazione dei Danni

Ogni volta che si colpisce un bersaglio a distanza questo subisce **in ogni caso 2 punti di Danno**.

Si lancia poi 1d6, 2d6 o 3d6 a seconda dell'arma usata (l'alabarda,

nell'esempio riportato in precedenza appartiene alla «classe» 2d6) e si sottrae il valore dell'armatura del «col-

pito». Il numero ottenuto quantifica i danni da sottrarre all'LV o alla Costituzione.

3.3. Note sul combattimento

a) Il tempo nel corso di un combattimento si intende cristallizzato: al termine della lotta il Magister, a seconda della durata e delle modalità particolari dello scontro farà una valutazione discrezionale sul tempo effettivamente trascorso (in generale non più di 1 Clessidra).

Questo poiché mentre il combattimento nella realtà è un insieme di dinamiche sincroniche, nella simulazione occorrerà necessariamente renderle diacroniche e risolvere separatamente i singoli scontri nonché calcolare percentuali, far riferimento a tabelle e tirare più volte i dadi. In altre parole, occorre pensare il combattimento in termini rallentati, per poi riprendere normalmente a calcolare il trascorrere delle Clessidre una volta definito l'esito complessivo dello scontro.

b) I giocatori dovranno sempre avere presente l'ordine di marcia del gruppo, il loro equipaggiamento specifico e la loro posizione nello spazio.

In particolare durante il combattimento dovranno segnalare al Magister ogni loro spostamento e l'LM dovrà di volta in volta accertare che il movimento sia verosimile dal punto di vista della simulazione o, altrimenti, impedirlo con vigore. I personaggi non potranno altresì portare, ad esempio, uno scudo, una torcia e magari un maiale selvatico al guinzaglio e, di fronte ad un attacco a sorpresa, dichiarare di scagliare contro l'aggressore un dardo con la loro balestra. Il Magister dovrà in questo caso rigidamente osservare le regole della simulazione e non permettere dinamiche effettivamente inverosimili; una balestra richiede un tempo di caricamento e una fatica non indifferente, e colui che decidesse di far uso di quest'arma dovrà essere in piena forma e con le mani libere!

c) È altresì evidente che un personaggio con Forza 5 non potrà usare uno spadone a due mani neanche se lo volesse intensamente, così come è impossibile usare armi a lunga gittata come un arco composto nei sotterranei bui di un castello o in una bassa catacomba...

d) Come già accennato, personaggi che abbiano una Forza con valore da 5 a 10 possono indossare solo armature in pelle o in cuoio e utilizzare armi leggere; con un valore da 10 a 15 possono anche vestire armature di metallo e portare armi «medie»; con un valore di Forza superiore a 15 si può indossare qualunque armatura e utilizzare qualunque arma, comprese lo spadone a due mani e la balestra.

e) Il combattimento non deve sempre e necessariamente terminare con la soppressione fisica di uno dei contendenti, anzi chi sta soccombendo è opportuno che ritorni sui suoi passi, lasci libera la strada, o faccia atto di sottomissione. Nessuna creatura su Rarte uccide per il solo scopo di uccidere (e questo gli avventurieri farebbero bene a tenerlo sempre a mente) anche se la maggior parte delle volte è praticamente impossibile non ricorrere alla soppressione fisica di un nemico odiato e feroce. Il Magister, comunque, non dovrà opporsi in alcun modo anche alle scelte più crudeli ed efferate che un gruppo dovesse operare.

f) Negli esempi di combattimento riportati abbiamo per comodità fatto sempre riferimento ad avversari «umani»; nella realtà del gioco si incontreranno molto più spesso mostri e creature aliene i cui parametri di combattimento saranno leggermente diversi da quelli utilizzati per gli umani.

Il Magister dovrà sempre tenerli riportati sulle sue carte prima dell'inizio della specifica avventura.



3.3.1. Il fattore sorpresa

Di solito, in Kata Kumbas, chi sorprende ha diritto di portare il primo colpo; pertanto sfondare una porta, armi in pugno, senza aver destato il minimo sospetto e aver fatto il benché minimo rumore e sorprendere una soldataglia semi addormentata e avvinazzata, farà sì che il gruppo possa avere l'iniziativa e magari riuscire a portare più colpi prima che i nemici possano riprendersi dalla sorpresa e abbozzare una qualche reazione. In caso di scontro fortemente voluto da tutti i contendenti sarà il tiro di dado, in mancanza di altri elementi plausibili in grado di determinare chi avrà l'iniziativa, a stabilire chi porterà i primi colpi; è altresì evidente che un personaggio sovraccarico di tesori e bagagli sarà sempre più impacciato di un mostro aggressivo, agile e determinato...

Lo scontro ad ogni modo può sem-

pre essere evitato anzi, come vedremo più avanti, è preferibile la negoziazione e l'incontro piuttosto che una contesa che porti all'eliminazione dell'avversario o alla morte del personaggio. Spesse volte però non è proprio possibile evitare il combattimento, soprattutto quando ci si trova davanti ad esseri semi intelligenti, ad animali feroci e accecati dall'odio o a creature alle quali in qualche modo si è pestato i piedi. La negoziazione eventuale vedrà il Magister impegnato ad assumere il ruolo dei mostri o dei soldati incontrati. L'LM, in base alle informazioni in suo possesso sulla natura degli esseri che rappresenta e sulla loro funzione all'interno dell'avventura, si comporterà consequenzialmente nel corso della trattativa e, se si sarà riusciti ad evitare lo scontro e se i «mostri» avranno dimostrato una certa simpatia per il gruppo di esploratori, potrà fornire nuove, utili notizie e suggerimenti.

In caso estremo ci può essere sempre la fuga che forse da qualcuno non sarà considerata onorevole ma che certamente, in alcune circostanze, rappresenta l'unica alternativa reale ad una morte gloriosa...

3.3.2. Combattimento magico

Il combattimento magico è quel combattimento esercitato con il lancio di un incantesimo. L'incantesimo avrà effetto nel caso in cui il Mago che lo lancia, determinando un numero su 1d20 ottenga un valore uguale o superiore al Tiro del Fato o al valore di Resistenza alla Magia del suo oppo-
nente (nel caso di mostri: v. paragrafo 7.1.3.).

Nel caso di sfida tra due Maghi, il lancio di incantesimi si ritiene contemporaneo e pertanto può succedere che entrambi cadano vittime delle magie dell'altro.

4. REGOLE OPZIONALI DI COMBATTIMENTO

4.1. La fuga e l'inseguimento

Come già accennato la fuga deve considerarsi in K.K. «l'unica alternativa ad una morte gloriosa».

Il fuggire può non essere onorevole e dignitoso se viene elevato a sistema da un personaggio ma, in situazioni di estremo pericolo nelle quali si presenta quasi inevitabile il rischio di soccombere, darsela a gambe offre la possibilità all'avventuriero di mostrarsi eroe in altre circostanze...

Occorre comunque fare una distinzione tra ritrazione, ritirata e fuga.

La ritrazione non presuppone un incontro con gli oppositori ma è un rapido ritorno sui propri passi che scongiura nel contempo l'inoltrarsi in una determinata situazione ritenuta gravida di rischi.

Es.: un gruppo di avventurieri penetrato nei sotterranei di un castello riesce ad intravedere dallo spiraglio di una porta appena socchiusa un gran

numero di guardie dall'aspetto minaccioso, anche se avvinazzate e semi addormentate, e decide di richiudere l'uscio allontanandosi rapidamente, senza far rumore.

La ritirata, invece, presuppone che ci sia stata lotta e che, anche dopo una semplice schermaglia, una delle due parti abbandoni il campo riconoscendo la superiorità di quella avversa. È quanto avviene comunemente tra gli animali: il più forte non uccide mai l'animale più debole e questo, riconoscendo la propria inferiorità, si ritira con aria sottomessa.

Tra gli uomini, talvolta, la ritirata assume esclusivamente aspetti strategici e non presume il riconoscimento dell'avversario come vincitore...

La fuga è una scelta drastica di correre via il più velocemente possibile da una situazione di pericolo (un incendio, un luogo infestato, etc.) o da



una lotta impari destinata a concludersi con la cattura o con l'eliminazione fisica.

In Kata Kumbas possono scegliere la via della fuga tanto i personaggi quanto i «mostri» del Bestiario (tranne quelli caratterialmente più irriducibili); nel primo e nel secondo caso occorrerà fare riferimento al concetto di «Segmento di Inseguimento Massimo Percorribile» (SIMP) presentato nel paragrafo successivo.

È evidente che tale procedimento quantificato ai fini del gioco potrà essere attivato soltanto se ci saranno degli inseguitori e degli inseguiti; nel caso in cui un singolo avventuriero o un gruppo decidano di darsela a gambe il più rapidamente possibile, ma la parte avversa si limiti a prendere atto della vittoria conseguita senza impegnarsi ad incalzare i soccombenti, non si avrà ovviamente un inseguimento e occorrerà fare riferimento alla Tabella degli Eventi.

Il Magister dovrà tra l'altro tenere bene in mente il fatto che la maggior parte dei PnG (tranne forse le guardie zelanti, i predoni di ogni risma e i guerrieri assatanati) e dei «mostri» (con l'eccezione di quelle creature costituzionalmente feroci e vendicative) non inseguiranno un nemico sconfitto e in fuga. È bene che, nei limiti del

possibile, anche gli avventurieri si adeguino a queste modalità di comportamento nei confronti degli avversari...

Un inseguimento può essere esclusivamente muscolare o anche tecnico. Si può definire muscolare quello che privilegia la velocità, la resistenza e in second'ordine la destrezza e l'intelligenza; si definirà altresì tecnica la fuga durante la quale l'inseguito (ma talvolta anche l'inseguitore) fa ricorso a tecniche particolari, anche se elementari, quali il nascondersi dietro un angolo, il tendere trappole, il frappare ostacoli che intralciano la corsa dell'inseguitore, etc.

Se coloro che incalzano raggiungeranno gli incalzati, la battaglia riprenderà senza esclusione di colpi anche se le parti impegnate dovranno dedurre da 1 a 5 punti dal loro Livello Vitale o dalla Costituzione per ogni Segmento di Inseguimento percorso.

Tutta la procedura di fuga e di inseguimento dovrà essere visualizzata sulla mappa quadrettata utilizzando pedine, segnalini o miniature e muovendole sia ortogonalmente che diagonalmente in rapporto all'unità di misura usata sulla mappa (ad es.: 1 quadretto = 2 cb) oltre che alla propria disponibilità di punti-movimento per quel SIMP.

incidere sulla velocità di fuga.

L'LM potrà anche decidere che la natura stessa del Terreno sul quale si consuma l'inseguimento (soprattutto se in salita, pieno di ostacoli, scivoloso, con pavimentazione sconnessa etc.) sia in qualche modo di impedimento per i personaggi e quindi attivare un malus per questa particolare voce, da sottrarre al valore ottenuto sommando il FAC o il PAI al lancio dei due dadi a 6 facce.

Il medesimo discorso deve essere fatto per il fattore Visibilità e per l'eventuale presenza di elementi Atmosferici (vento turbinoso, neve, pioggia battente etc.) particolarmente ostili.

In ogni caso se le condizioni del Terreno, la Visibilità, gli elementi Atmosferici, il Peso e l'Ingombro rientrano in una accettabile normalità non dovrà essere applicato alcun malus (il PAVIT non viene preso in considerazione ed assume valore 0). Dovranno essere invece operate detrazioni solo se uno o più fattori del PAVIT possono rappresentare chiaramente un evidente impedimento al movimento.

Tabella del PAVIT

				Malus
Peso	da	0	a	-3
Atmosferici	da	0	a	-1
Visibilità	da	0	a	-2
Ingombro	da	0	a	-3
Terreno	da	0	a	-3

Il SIMP minimo in un Dong è 5, il massimo è 72.

Occorre tenere presente, però, che per alcuni animali ed uccelli sono previste maggiorazioni fino a 20 punti SIMP e pertanto il campo di variazione di questi valori può oscillare da 5 a 92.

Tabella orientativa delle maggiorazioni SIMP per alcuni animali e creature non umane.

Cani	+ 10
Cavalli	+ 15
Centauri	+ 15
Unicorni	+ 15
Dentetiranni	+ 5
Manticore	+ 10
Maiali selv.	+ 10
Soponi	+ 15
Grifoni	+ 20 (in volo); + 10 (al suolo)
Arpie	+ 20
Draghi	+ 20 (solo se in volo)

4.1.1. Il Segmento di Inseguimento Massimo Percorribile (SIMP) nell'unità di tempo (Dong)

Anche l'Inseguimento e la Fuga di un umano, di un «mostro» e in generale di qualunque creatura vivente è esprimibile in K.K. da una risultante numerica ricavata dalla somma dei valori relativi alle caratteristiche base.

(umani) FAC = Forza + Abilità + Conoscenza

(non umani) PAI = Potenza + Agilità + Intelligenza

Il calcolo del Segmento di Inseguimento Massimo Percorribile nel Dong* (unità di tempo), che vale tanto per l'inseguito quanto per l'inseguitore, è dato dalla seguente formula:

SIMP = FAC(o PAI) + 2d6 — PAVIT

Mentre il FAC può essere calcolato già all'inizio del gioco e trascritto dai giocatori sulla propria Charta di Identificazione e il PAI di ogni PnG o «mostro» deve essere definito dal Magister prima che l'avventura abbia inizio, il calcolo dei fattori PAVIT (il Peso, gli elementi Atmosferici, la Visibilità, l'Ingombro e la natura del Terreno) saranno da verificare di volta in volta.

*N.d.A. * Il Dong su Laitia è l'intervallo medio di tempo che intercorre in un temporale estivo tra un tuono e quello successivo.*

4.1.2. Il PAVIT

Il Magister dovrà determinare per ogni personaggio-giocatore e per ogni PnG (personaggio non giocatore) da lui gestito, in quale maniera il Peso e l'Ingombro degli oggetti, dei tesori, delle armi e delle armature portate possano

Quelle riportate sono comunque le maggiorazioni massime attribuibili a queste razze. Ogni singolo individuo avrà un PAI e un lancio di dadi del tutto personali che lo caratterizzeranno anche dagli altri individui della stessa specie.

Agli uccelli in luoghi aperti deve essere assegnata una maggiorazione nel SIMP che può andare da un minimo di 12 (per il fagiano verde di roccia, ad esempio, ammesso che questa creatura si possa impegnare qualche volta in un inseguimento...) ad un massimo di 20 (il falcone o la rondine zolia, per esempio). Al chiuso questi adeguamenti dovranno essere ridotti di un terzo tenendo ben presente che in luoghi particolarmente angusti e dai soffitti non più alti di 10 cubiti la maggior parte degli uccelli non riuscirà neppure a spiccare il volo.

Nella Tabella che segue sono inseriti tutti i valori SIMP da 5 a 92 con il loro corrispondente in cubiti (cb) percorribili nel segmento di tempo preso a parametro (Dong).

4.1.3. Le fasi dell'inseguimento

Ogni inseguimento completo consta convenzionalmente di 5 Dong.

Per ogni Dong tanto il Magister quanto i giocatori nei loro rispettivi ruoli di inseguitori o di inseguiti dovranno calcolare il SIMP dei loro personaggi, tradurlo in cb e muovere sulla mappa quadrettata un segnalino che li rappresenti del numero di quadretti corrispondenti (per questa ed altre esigenze si consiglia l'uso di fogli dalle dimensioni molto grandi in modo che in scala un quadretto possa corrispondere ad 1 o, al massimo, 2 cubiti).

Il primo Dong, rispetto a quanto detto sopra, fa eccezione. In questo segmento dell'inseguimento soltanto la parte che decide di darsela a gambe calcolerà per intero il SIMP e si sposterà conseguentemente; la parte opposta, presumibilmente sorpresa dal cambio repentino di intenzioni, potrà decidere di scagliare un oggetto, una maledizione, un'arma, una freccia contro i fuggitivi (se in traiettoria)

Tabella dei SIMP e del corrispondente valore in cb.

SIMP	cb	SIMP	cb
92	69	49	37
91	68	48	36
90	68	47	35
89	67	46	35
88	66	45	34
87	65	44	33
86	65	43	32
85	64	42	32
84	63	41	31
83	62	40	30
82	62	39	29
81	61	38	29
80	60	37	28
79	59	36	27
78	59	35	26
77	58	34	26
76	57	33	25
75	56	32	24
74	56	31	23
73	55	30	23
72	54	29	22
71	53	28	21
70	53	27	20
69	52	26	20
68	51	25	19
67	50	24	18
66	50	23	17
65	49	22	17
64	48	21	16
63	47	20	15
62	47	19	14
61	46	18	14
60	45	17	13
59	44	16	12
58	44	15	11
57	43	14	11
56	42	13	10
55	41	12	9
54	41	11	8
53	40	10	8
52	39	9	7
51	38	8	6
50	38	7	5
		6	5
		5	4

oppure impegnarsi, seppure con mezzo Dong di ritardo, nell'inseguimento; ciò, nel gioco, si traduce calcolando il valore del SIMP, dividendolo per due e muovendosi del n° di cubiti corrispondenti (per difetto).

Ciascuno degli altri 4 Dong dovrà rispettare la seguente sequenza:

a) calcolo del SIMP per ciascun personaggio in fuga e movimento sulla mappa di un n° di cubiti pari alla metà della dotazione relativa al SIMP ottenuto;

b) calcolo del SIMP per ciascun personaggio incalzante e movimento sulla mappa di un n° di cubiti pari alla metà della dotazione relativa al SIMP ottenuto;

c) utilizzo della seconda metà dei cb in dotazione ai personaggi in fuga e spostamento dei relativi segnalini sulla mappa;

d) utilizzo della seconda metà dei cb in dotazione ai personaggi incalzanti e spostamento dei relativi segnalini sulla mappa.

Le fasi a) e c) per il personaggio inseguito e b) e d) per l'inseguitore possono, a scelta del giocatore, essere sostituite dal lancio di oggetti e armi o impiegate per nascondersi, tendere un piccolo tranello e così via.

Le frecce o i dardi possono essere scagliati dall'inseguito solo se la distanza che lo separa dall'inseguitore è superiore ai 40 cb; sassi, asce, clave, coltelli ed in generale oggetti a portata di mano possono essere lanciati se la distanza è superiore ai 30 cb.

La riuscita di questi tentativi andrà verificata con la formula del Tiro a Distanza (con un malus di -3 dovuto al fatto che il lancio non viene effettuato in condizioni ottimali) o utilizzando la Tabella degli Eventi (situazione «Ai Limiti»).

Un inseguimento ha termine se alla fine dei 5 Dong la parte incalzante non è riuscita a raggiungere quella in fuga, se dopo qualunque Dong tra le due parti c'è una distanza superiore ai 50 cb o se, ovviamente, entro 5 Dong gli inseguitori raggiungono gli inseguiti.

In questo caso la lotta riprenderà anche se coloro che verranno raggiunti dovranno considerare una riduzione temporanea da 5 a 10 punti nella loro CdC, a seconda del Dong nel quale è avvenuto il ricongiungimento (al primo Dong verranno sottratti 5 punti, al secondo 6 punti e così via).

Da uno a cinque punti di LV andranno poi sottratti comunque ad entrambe le parti impegnate nell'inseguimento per la tensione e lo sforzo sopportati.

a) Qualora un personaggio dovesse ottenere un valore di SIMP inferiore a 5 non potrà impegnarsi in un inseguimento o tentare la fuga. Ciò potrebbe accadere a causa del peso eccessivo, delle cagionevoli condizioni di salute, del terreno, del fisico debilitato dalle ferite, etc. (quasi sempre l'impossibilità di impegnarsi in un inseguimento è la risultante di più fattori concomitanti).

b) Qualora un gruppo decidesse di voler fuggire compatto (o inseguire compatto) si presume che lo stesso si muoverà alla velocità dell'individuo più lento, quello con il valore di SIMP più basso.

c) Un personaggio ferito o debilitato a causa di una magia o di una fattura percorrerà una distanza pari al valore corrispondente al SIMP ottenuto —10 cb; un personaggio gravemente ferito o debilitato percorrerà una distanza pari al valore in cb del proprio SIMP —20.

Una volta che anche gli avversari avranno lanciato un dado a 6 facce per quanti sono i membri del loro gruppo, si raffronteranno i risultati definitivi ottenuti dai due gruppi antagonisti e la fazione che avrà ottenuto il punteggio inferiore dovrà calcolare, secondo le modalità esposte più avanti, i danni subiti singolarmente. Qualora lo scarto tra i punteggi conseguiti dalle due parti sia inferiore a 7, anche la parte risultata vincente dovrà quantificare i danni riportati, che saranno, ovviamente di portata molto più lieve rispetto agli sconfitti di quel round.

La procedura appena descritta riguarda un solo assalto del combattimento in mischia che potrà comporsi di più fasi, ad oltranza, risolversi in un tentativo di armistizio, in una ritirata o in una fuga precipitosa.

Nella sostanza del gioco per ogni fase successiva alla prima andrà solamente lanciato tante volte il dado a 6 facce per quanti sono i membri di ciascun gruppo, aggiunto il risultato complessivo alla sommatoria dei singoli FC divisa per il numero dei personaggi (tutti questi dati saranno già acquisiti una volta per tutte) e raffrontati i punteggi conseguiti dalle opposte fazioni per determinare il vincitore di quella fase.

Così facendo, a parte il lancio dei dadi che i giocatori e il Magister effettueranno in presa diretta, tutti i calcoli saranno stati risolti per lo più in precedenza ed il gioco ne acquisterà in dinamismo ed immediatezza.

4.2. Formula del combattimento in mischia

$$PM = \frac{\sum FC}{n} + n(1d6)$$

PM = Potenziale di Mischia di un gruppo

$\sum$ = Sommatoria

FC = Fattore Combattimento di ogni singolo giocatore

n = numero dei personaggi impegnati nella mischia

1d6 = un dado a 6 facce

La potenzialità di mischia di un gruppo si determina sommando i fattori combattimento di ogni singolo giocatore, dividendo il numero ottenuto per il totale dei personaggi e aggiungendo tanti lanci di 1d6 per quanti sono i membri del gruppo impegnati nel combattimento.

L'FC di ogni personaggio può essere calcolato una volta per tutte all'inizio dell'avventura, differenziato nei valori delle armi che possono essere utilizzate (armi con valore 10, 15 o 20), così come il Magister, da parte sua, dovrà, prima di ogni sessione di gioco, aver già quantificato i singoli FC dei PnG che potranno essere coinvolti in qualche parte dell'avventura in un combattimento in mischia.

Sarà allora sufficiente sommare tutti gli FC del gruppo e dividere il risultato ottenuto per il numero dei suoi componenti. A questo potenziale andranno aggiunti i risultati di tanti tiri di 1d6 per quanti sono i personaggi che compongono la compagnia.

4.2.1. Il Fattore Combattimento

L'FC di un umano si calcola sommando Forza, Abilità e Conoscenza al valore dell'arma utilizzata (10, 15 o 20), dividendo per 3 il risultato ottenuto e sottraendo dal totale il valore dell'armatura indossata (da 0 a 4).

$$FC = \frac{FAC + Arma}{3} - Armatura$$

L'FC di una creatura non umana si calcola sommando Potenza, Agilità e Intelligenza al valore dell'Attacco portato (10, 15 o 20), dividendo per 3 il risultato ottenuto e sottraendo dal totale il valore della Corazza (da 0 a 4).

$$FC = \frac{PAI + Attacco}{3} - Corazza$$

Ricordiamo che, per i valori di Potenza, Agilità, Intelligenza, ad ogni creatura del Bestiario è stato assegnato un campo oscillante intorno alla media numerica parametrizzata delle caratteristiche proprie di quella specie e sarà ogni Magister ad attribuire deliberatamente o casualmente i valori idonei al suo essere (qualora questi non vengano espressamente precisati nell'avventura).

Esempio:

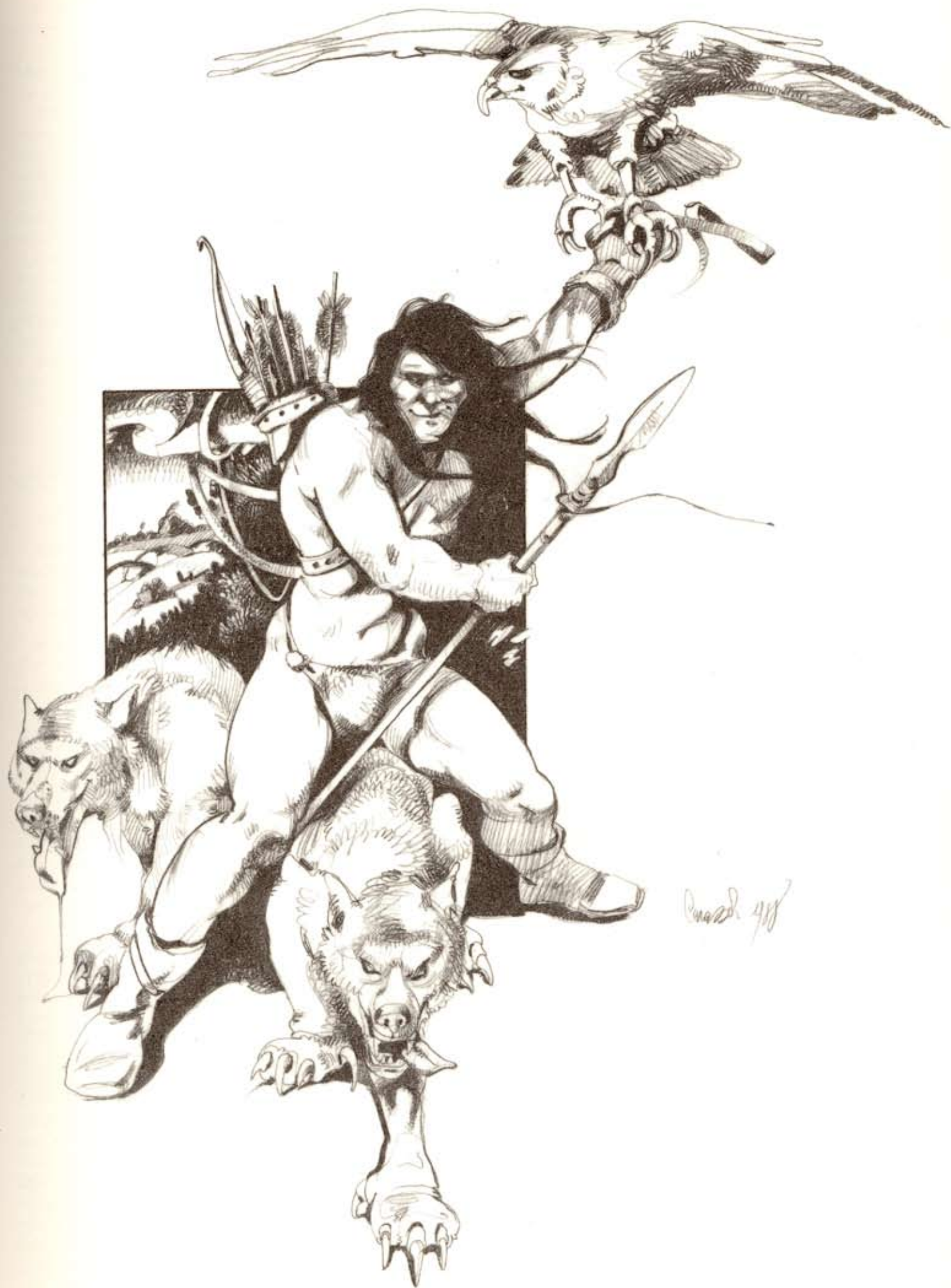
Xifo, personaggio preso a campione per esemplificare al meglio le fasi che portano alla determinazione del Potenziale di Mischia, indossa una cotta di metallo (valore 2) e usa una spada (valore 10).

Pertanto al punteggio conseguito sommando le sue caratteristiche base (F = 12, A = 9, C = 13) aggiungerà il valore dell'Arma (10) e dividerà per 3 il risultato ottenuto (34 + 10 = 44:3 = 14), deducendo poi il valore della sua Armatura (14 — 2 = 12).

Sommando il suo FC 12 a quello degli altri suoi compagni di avventura Ramno (FC 17), Merdea (FC 15) e Debras (FC 10) si otterrà $\sum FC = 54$.

Questo valore conseguito andrà diviso per il n° dei membri del gruppo (4) ed il risultato di 13 rappresenterà il Fattore di Combattimento medio della compagnia.

Supponendo che i nostri 4 avventurieri siano opposti ad un gruppo di 5 Biro Biro (Sommatoria dei singoli FC = 73:5 = 14), la compagnia, che parte con uno svantaggio di —1, dovrà tirare 4 volte 1d6 contro le 5 volte dei suoi avversari.



Il risultato ottenuto dalla somma dei quattro lanci di dado ($4 + 5 + 2 + 2 = 13$) andrà aggiunto al Potenziale Medio degli FC del gruppo (13, come già noto) per un totale di 26.

Anche ognuno dei Biro Biro (per mano del Magister) andrà ad effettuare un lancio di dado a 6 facce; il totale dei 5 lanci ($3 + 1 + 4 + 4 + 1 = 13$) si sommerà al Potenziale Medio degli FC del gruppo (14), dando così un risultato complessivo di 27.

Per un solo punto il gruppo di Biro Biro, anche grazie al fatto di essere in numero eccedente rispetto ai nostri personaggi, è riuscito a prevalere in questo primo round di Mischia. Ma il combattimento non è certo finito qui...

4.2.2. Determinazione dei Danni in mischia

Alla conclusione di ogni round di mischia la parte che risulterà perdente dovrà procedere alla quantificazione dei danni subiti.

a) Se la differenza di PM rispetto al gruppo risultato prevalente in quella fase sarà 15 o più occorrerà che ciascun membro della parte perdente lanci 3d6 sottraendo al punteggio ottenuto il valore della propria Armatura o della Corazza.

b) Se la differenza di PM sarà tra 7 e 15 sarà sufficiente che ogni personaggio della parte perdente lanci 2d6, sottraendo anche in questo caso il valore dell'Armatura indossata o quello della Corazza.

c) Se la differenza di PM tra i due gruppi sarà 6 o meno di 6, come nell'esempio riportato in precedenza, fermo restando il fatto che la parte sconfitta dovrà determinare i danni subiti come esposto nel punto b), anche il gruppo risultato vincente in quell'assalto dovrà quantificare i colpi e le ferite ricevuti in una lotta sì aspra e dall'esito tanto incerto. In questo caso ciascun personaggio del gruppo vincente, in quella fase che ha visto una differenza di PM rispetto agli sconfitti di 6 punti o meno, dovrà tirare 1d6 sottraendo, al solito, dal risultato ottenuto il valore della propria Armatura o Corazza.

N.B. In tutti i casi in cui il lancio del dado sottratto al valore dell'Armatura dovesse dare un risultato zero o un numero inferiore allo zero significherebbe che i colpi

subiti sono stati assorbiti completamente dall'Armatura o dalla Corazza e non vanno sottratti punti al Livello Vitale o alla Costituzione del personaggio.

4.3. Gli animali da combattimento

È possibile che a qualcuno degli avventurieri tocchino in dotazione animali, oppure che qualche bestia venga acquistata al Bazar dei Baratti, scambiata con monete o con oggetti ritenuti inutili.

Può anche essere possibile che, nel corso di un'avventura, vengano trovate bestiole facilmente addomesticabili o anche animali di grossa taglia che, riconoscendo per essere stati liberati, seguiranno il gruppo docilmente.

È altresì possibile che alcuni di questi animali vengano successivamente utilizzati per il combattimento.

Qualora il giocatore desideri addestrare a questa particolare arte le sue bestiole, occorrerà che le affidi alle cure di una buona scuola. A Laitia, in particolare, esistono buone scuole per l'addestramento di cani di media e grossa taglia, di maiali selvatici, di falconi e di macachi.

All'inizio si presume che ogni animale non sia in grado di avventarsi contro i nemici e combattere per il proprio padrone; al massimo potrà difendersi con le unghie e con i denti da un possibile aggressore.

In ogni caso, se non si conoscono scuole per animali, si potrà sempre affidare il nuovo amico acquisito al Custode della Porta di Livello affinché lo conduca in un centro di addestramento.

Il mantenimento e l'educazione di un animale da combattimento costa 6 cei per settimana, all'incirca.

L'addestramento completo comporta due mesi di scuola e circa 50 cei di costo. Il giocatore-personaggio dovrà pertanto anticipare al Magister la somma richiesta e, già dalla successiva missione, potrà disporre di un nuovo compagno di avventura, fedele e servizievole.

4.3.1. Cani

Il risultato dell'addestramento di questi animali è generalmente molto soddisfacente. I cani, fedeli per natura e per profonda convinzione, potranno essere capaci di morire per i loro padroni, anche se rifiuteranno con fermezza di affrontare gli Incubi, gli Scheletri e in generale tutti i grossi mostri.

Ogni 6 Clessidre su Rarte i cani vanno nutriti, poiché altrimenti diventano irascibili e intrattabili.

I cani non vedono al buio e quindi occorrerà tenerli al guinzaglio durante l'esplorazione di segrete e di dongioni per evitare che, spaventati da ombre e rumori lontani, possano abbaiare smodatamente e richiamare l'attenzione degli abitanti dei sotterranei.

4.3.2. Scimmie

L'unica razza di scimmie che si può incontrare su Laitia è il macaco. Le scimmie più piccole, ahimè, sono considerate un cibo prelibato e se catturare un cebo, ad esempio, è un'impresa oltremodo difficile, evitare che questo venga successivamente mangiato è pressoché impossibile.

Le scimmie più grosse (le antropoidi, tanto per intendersi) sono in totale via di estinzione su Laitia mentre nel resto di Rarte si possono incontrare in gran numero.

Il macaco, oltre che combattere con notevole destrezza, può arrampicarsi su pareti ripide, sugli alberi, segnalare la presenza di trappole e scavalcare ostacoli di notevole altezza; è comun-

que un animale dispettoso e può sempre tirare degli scherzi mancini al gruppo degli avventurieri ed anche al proprio padrone.

In presenza di macachi al seguito degli esploratori, il Magister dovrà periodicamente tirare il dado a 6 facce e verificare se un comportamento «anomalo» della scimmia possa danneggiare in qualche modo uno o più avventurieri, immaginando liberamente il tipo di scherzo (se il tiro del dado darà come risultato 1) e la vittima che dovrà subirlo.

4.3.3. Maiali selvatici

Su Laitia i maiali sono tenuti in grande considerazione e solo rara-

mente, in tempi di guerra e di carestia, possono servire da nutrimento.

Si conoscono ben 21 razze di maiali domestici (considerati animali da compagnia e ornamentali...) ma una sola razza selvatica, peraltro molto intelligente, che viene addestrata anche alla ricerca di funghi e di tartufi.

Come animali da combattimento e da guardia, i maiali selvatici, dopo un periodo di addestramento (70 cei...) diventano una sorta di carri pesanti da guerra, impavidi e generosi, che travolgono nemici e ostacoli.

Il maiale selvatico è un animale assai sensibile e quando «avverte» che il suo padrone è in pericolo, non esita ad attaccare qualunque tipo di avversario, caricandolo con le sue zannette ricurve e mordendolo.

4.3.4. Falconi

La caccia col falcone è il passatempo più di moda su Laitia: viene praticata da grandi e bambini e ognuno ama addestrare il proprio rapace da solo.

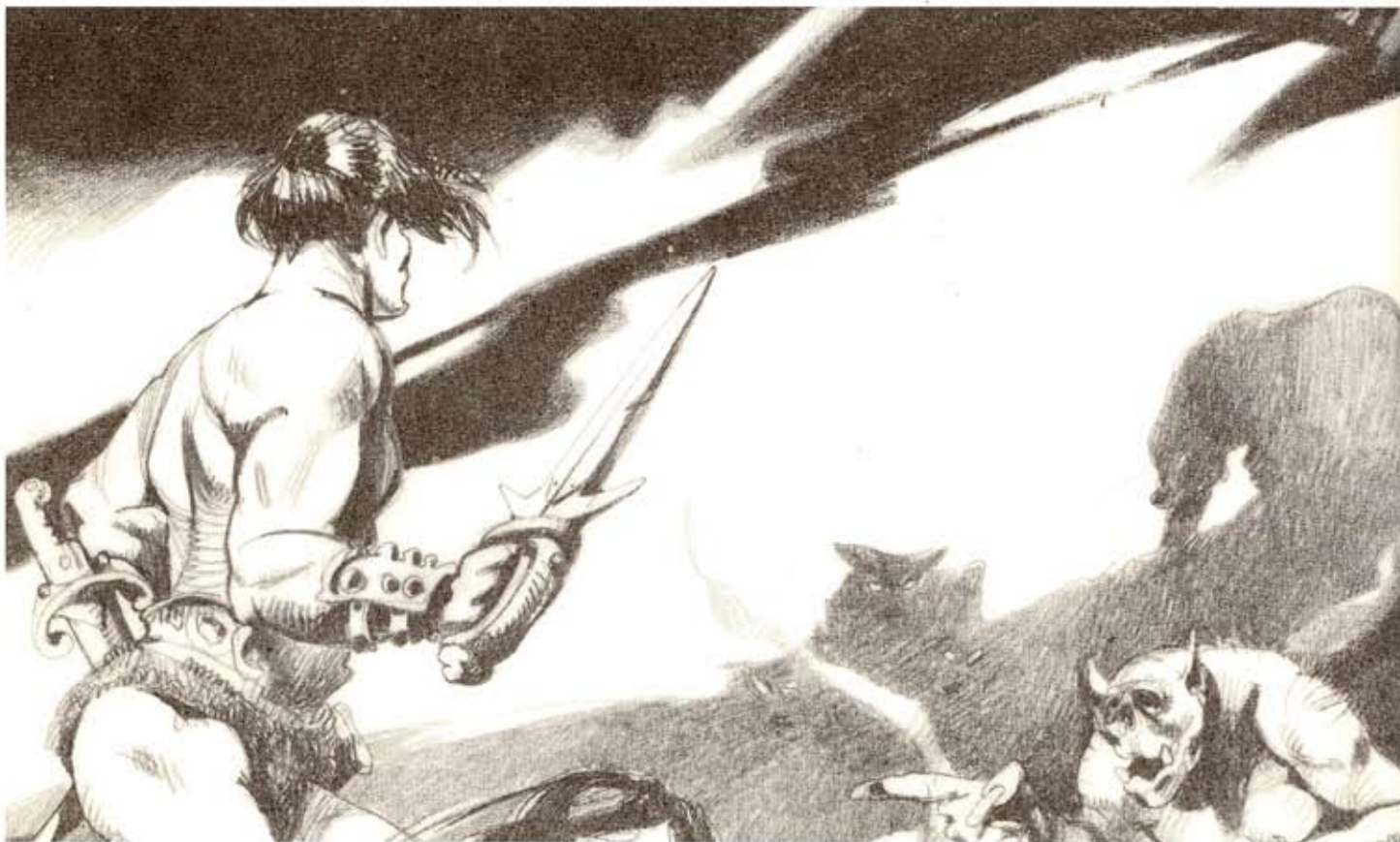
Il falcone, estremamente utile anche per le sue capacità di ricognizione negli spazi aperti, può essere di scarso aiuto nei sotterranei dai soffitti bassi in quanto non ha sufficiente spazio per spiccare il volo.

Il falcone vede nella penombra, anche se non è un rapace notturno, ed è purtroppo di salute assai cagionevole (si raffredda con facilità); è geloso del suo padrone ed estremamente suscettibile.

Su Laitia è presente una sola specie di falcone, un po' più grossa di quelle da noi conosciute e con caratteristiche ed abitudini tutte particolari.

Caratteristiche degli animali da combattimento

	Potenza	Agilità	Intelligenza	Costituz.	Attacco	Corazza	RaM
Cani	10-12	14-19	5-12	29-43	10	0	3-9
Macachi	8-10	16-20	9-14	33-44	10	0	11-14
Maiali	10-16	9-13	5-12	24-41	10/15	0	8-18
Falconi	6-9	14-20	5-12	25-41	10	0	9-16



5. COMPLEMENTO ALLE REGOLE

5.1. La cura delle ferite

Anche su Rarte il rimarginarsi delle ferite è un fenomeno normale, a meno che esse non siano procurate da particolari Entità o dalla magia o non si tratti di danni permanenti quali l'amputazione o la messa fuori uso definitiva di uno specifico organo. Normalmente si calcola che una ferita possa cicatrizzarsi in tre girodi, a

meno che non si disponga di erbe, linimenti o pietre particolari o si abbia la fortuna di poter ricorrere ai servizi di Alchimisti, Maghi, Predicatori o Fattucchieri (anche se sottoporsi alle cure di un Fattucchiere potrebbe rivelarsi estremamente rischioso...).

5.1.1. Il caso del giocatore «Lazzaro»

È possibile che nel corso di un'avventura o di una campagna un personaggio muoia. Ciò comporta che il giocatore che lo impersonava debba uscire dal gioco, anche se la cosa il più delle volte può risultare estremamente amara.

D'altra parte Kata Kumbas è un gioco rischioso nel quale, se è pur vero che in fondo non si viene a perdere nulla sul piano della realtà, è altrettanto vero che ogni giocatore finisce per attaccarsi morbosamente al proprio alter ego fantastico e se ne distacca con estremo dolore.

In questo caso il Magister potrà proporre due tipi di soluzione.

1) Potrà invitare il «morto» ad occuparsi d'altro, come preparare un tè per tutti i giocatori o dei fantastici tramezzini al tonno, o presenziare al proseguimento dell'avventura come un «testimone di pietra».

2) Potrà invitare il «morto» a resuscitare come un novello «Lazzaro» e, in questo caso, dovrà aiutarlo a ricostruire un nuovo personaggio, magari una vera e propria reincarnazione di quello appena morto e condurlo di nuovo sulla soglia di una Porta di Livello per ricominciare da capo l'avventura. Il Magister, in sostanza, dovrà, dopo la fase di creazione e di approvvigionamento del «nuovo» personaggio, portarlo sul luogo dell'avventura e ricominciare le descrizioni come se lo stesso entrasse per la prima volta in quella storia (tutto questo dovrà avvenire in un ambiente diverso da quello nel quale si trovano gli altri giocatori fino all'eventuale ricongiungimento con il resto del gruppo). È probabile che il nuovo personaggio possa ricordare molti particolari sui posti esplorati nella sua precedente «vita» ed ora ritrovati. La reincarnazione presenta molti aspetti decisamente positivi in realtà...

5.2. L'uccisione o il rifiuto del Custode della Porta di Livello

Può capitare che personaggi particolarmente diffidenti o peggio ancora esagitati, trovandosi nudi e disorientati in un mondo estraneo, non trovino di meglio che «accoppiare» il primo individuo che incontrano, ovvero il Custode della Porta di Livello (ma potranno anche tramortirlo e darsi alla fuga). In questo caso, evidentemente, non potranno giovare delle informazioni, dei suggerimenti e delle indicazioni che il vecchio dispensa a piene mani ai futuri esploratori di Rarte e soprattutto non potranno ricevere l'Incantesimo dell'Integrazione (né, tantomeno, il Sigillo della Nuova Via) che permette di comprendere la lingua parlata su Laitia e sancisce ufficialmente il passaggio nella nuova dimensione, e non potranno ottenere la dotazione di alcuni oggetti peculiari della Stirpe e della Casta prescelte.

Dopo aver scelleratamente ucciso il Custode i personaggi dovranno pertanto sbrigarsela da soli per reperire i generi di prima necessità (gli abiti, il cibo, rudimentali armi e così via). Inoltre dovranno elemosinare un po' dovunque informazioni e indicazioni, cercando di vincere la naturale diffidenza che gli abitanti di Rarte nutrono per i «non-integrati».

Il gruppo e i singoli membri individualmente (anche se non hanno materialmente partecipato all'uccisione del Custode), saranno definiti come Erranti; essi potranno approvvigionarsi in modo assolutamente approssimativo presso il magazzino del vecchio ucciso e avranno gli stessi attributi-base previsti per gli «integrati» ma senza bonus particolari e senza il Tiro del Fato.

Ciò è stato fatto non tanto per penalizzare un'ucci-

sione di per sé insulsa (malgrado il buon senso lo vorrebbe) quanto per rendere la simulazione più realistica. Non avendo infatti avuto il tempo di ricevere l'Incantesimo dell'Integrazione o il Sigillo della Nuova Via, gli Erranti non hanno usufruito delle eredità proprie della Casta e della Stirpe prescelte; inoltre, non godendo neppure della benevolenza della Provvidenza o degli Dei del Fato, che non li intralceranno ma li considereranno del tutto estranei ai loro pensieri (di qui l'impossibilità di utilizzare il Tiro del Fato o della Provvidenza), saranno sempre vittime degli eventuali incantesimi e degli scherzi birboni che la Sorte dovesse loro giocare.

Occorre infine sottolineare che l'uccisione del Custode,

che rappresenta il personaggio interpretato dal Magister, costringerà quest'ultimo a mutare radicalmente il proprio comportamento durante il gioco.

Il Magister «ucciso» fornirà d'ora in avanti le informazioni in maniera assolutamente impersonale, non colloquierà affabilmente con i giocatori ed eviterà accuratamente di soccorrerli, anche moralmente; sarà come una telecamera su Rarte che registrerà freddamente immagini, impressioni e dati, segnalerà l'arrivo di creature ostili e la presenza di tesori, non manifestando alcun interesse per la sorte degli Erranti (questo non vuol dire in alcun modo che cercherà di accopparli per vendetta alla prima occasione).



5.2.1. Gli Erranti

Riassumendo, l'uccisione del Custode prima che sia avvenuto l'Incantesimo dell'Integrazione ma dopo che questi avrà fornito agli avventurieri l'equipaggiamento base, porterà all'attivazione della seguente procedura:

- I personaggi tireranno i dadi per quantificare le loro caratteristiche ma non apparterranno a nessuna delle Stirpi e delle Caste.
- Non usufruiranno del Tiro del Fato o della Provvidenza.
- Il loro Livello Vitale sarà dato dalla sommatoria dei soli tre valori degli attributi base.
- Non godranno dei bonus e delle «eredità» delle singole Caste e Stirpi.
- Non potranno avere facoltà magiche di alcun tipo.
- Saranno considerati degli ERRANTI e dovranno provvedere alla propria sopravvivenza e ad integrare il loro povero equipaggiamento «rubacchiando» quello che possono nel magazzino del Custode per poi sperare di essere assunti da qualcuno come mercenari o come servitori per qualche sciagurata impresa; dovranno infine sperare di incontrare un buon informatore che possa indicare loro dove procurarsi di che vivere.

Se gli avventurieri si saranno dati alla fuga all'apparire del vecchio Evocatore o lo avranno immediatamente ucciso o tramortito non usufruiranno neppure della possibilità di ricevere da lui l'equipaggiamento base.

5.2.2. Tabella per gli Erranti

A differenza delle varie tabelle delle Eredità, su questa tabella per gli Erranti sono riportate solo 20 possi-

bilità di acquisizione. Ognuno degli Erranti ha solo 3 chances a disposizione per cercare di racimolare qualche cosa; una volta determinato casualmente un numero su 1d20 e prelevato l'oggetto corrispondente al risultato nella quantità riportata, questo articolo si considererà «esaurito». Se il personaggio o uno degli altri Erranti del gruppo dovessero ancora ottenere il medesimo numero con un successivo lancio, non si procureranno alcunché.

Nel magazzino il materiale è limitato a quegli oggetti di uso comune che il Custode teneva in deposito per ogni necessità.

1. 2 spade e 2 scudi
2. 2 pondi di carne essiccata
3. 8 focacce rafferme al finocchio
4. 5 coperte di lana
5. 2 tuniche pesanti e 2 tuniche leggere
6. 1 ascia
7. 1 completo di 6 coltelli da lancio
8. 1 sacco di farina (circa 50 pondi)
9. bende e 50 cubiti di corda
10. 2 giavellotti
11. 2 armature di vecchio cuoio e 2 paia di calzari
12. 1 spada
13. 1 falcone
14. 1 lanterna con 6 fiale d'olio, 12 esche per accendere e un acciarino
15. 1 catena lunga 14 cubiti
16. 1 arco corto con faretra e 50 frecce
17. 20 rotoli di carta pergamena, stiletto e inchiostro
18. 75 ce
19. 15 pezzi di Oro alchemico
20. 1 mazza di legno

N.d.A. Essere un Errante non è sempre un'esperienza disdicevole: a volte può essere ancora più eccitante che vivere da «integrato»...



5.3. Parametri di gioco

5.3.1. L'esplorazione

Una volta diventati cittadini di Laitia ed equipaggiati al meglio, i personaggi saranno in grado di andarsene in giro a caccia di esperienze o, più semplicemente, mossi dalla naturale curiosità di esplorare un mondo nuovo che appare tanto magico e misterioso, si troveranno coinvolti, loro malgrado, in qualche storia scellerata o in qualche avventura affascinante.

All'inizio occorrerà che i personaggi pongano molta attenzione alle offerte di ingaggio e ai bandi affissi agli angoli delle strade principali e prestino ascolto alle parole dei saggi, ai racconti dei fieri villici e alle storie dei nobili avventori di taverne non troppo malfamate.

Il Magister incoraggerà gli avventurieri a recarsi nelle osterie, a frequentare fiere e mercati o i cortili dei palazzi dei signorotti locali: in questi posti sarà possibile essere ingaggiati per una qualche spedizione che potrà fruttare nuove esperienze e magari un bel po' di pezzi di Oro alchemico o qualche sacchetto di preziosi.

5.3.2. L'equipaggiamento

Essendo Kata Kumbas un gioco di simulazione, ogni personaggio dovrà portare con sé il necessario per la sopravvivenza, le suppellettili e gli oggetti in qualche modo procurati o acquistati. Il Magister dovrà rigorosamente accertarsi che tutto ciò che un avventuriero ha, **sia effettivamente trasportabile**, impedendo con fermezza che un nuovo personaggio, ad esempio, possa dichiarare di portare con sé 20 asce da lancio, 3 scudi istoriati, una zattera e magari un felino al guinzaglio!

Le provviste alimentari e i piccoli oggetti d'uso (corde, chiodi, acciarini, etc.) dovranno essere sistemati in capaci zaini portati a spalla. Nel caso di esplorazioni notturne o di spedizioni in qualche sotterraneo sarà necessario avere delle torce o delle lanterne che rischiarino il buio. Dovrà inoltre essere cura dei giocatori riferire al Magister il proprio assetto di viaggio ma soprattutto quello di combattimento, specificando con quale mano tengono lo scudo e le armi, dove poggiano le lanterne etc. etc.

5.3.3. Il movimento e l'ingombro

Il movimento sarà sempre proporzionale all'ingombro delle cose che un personaggio porta con sé e di conseguenza tutto il gruppo dovrà muoversi al passo del più lento, a meno che, per qualche ragione, non lo si voglia lasciare indietro a bella posta.

5.3.4. Torce e lanterne

Ogni personaggio dovrebbe procurarsi al Gran Bazar almeno una lanterna ad olio o una serie di torce (cercando di non dimenticarsi di acquistare anche una scatola di esche per accendere e magari un acciarino) che si riveleranno strumenti indispensabili per l'esplorazione notturna e per l'illuminazione di sotterranei e cunicoli.

Una torcia costa 1 ceo e fa luce per circa 3 Clessidre; una lanterna costa invece 5 ceo e dura 8 Clessidre con un carico d'olio, in genere, di circa 1/2 litro.

Ovviamente non sarà necessario che tutti i personaggi accendano al buio le loro luci, anche perché una esplorazione sotterranea non richiede le stesse luminarie di una festa viennese del secolo scorso! Tre torce ben distribuite potranno fornire l'illuminazione necessaria ad un gruppo di 7 esploratori facendo sì che qualcuno possa procedere nella penombra con le armi in pugno e qualcun altro, ad esempio, possa tastare con cura le pareti e il terreno.

Le torce, pur costando poco, generano una luce più traballante e illuminano tutt'intorno per circa 20 cubiti; le lanterne, il cui costo è notevolmente superiore, illuminano fino a 30 cubiti ed inoltre non sono altrettanto soggette a spegnersi con il vento e magari con la pioggia.

5.3.5. Unità di misura del tempo e dello spazio

Come già detto molte volte, l'unità di misura dello spazio su Rarte è il cubito (cb) che corrisponde a circa mezzo metro, mentre il tempo si misura in Clessidre.

Pertanto, in considerazione del fatto che su Rarte 1 Clessidra (tempo reale 10 minuti) corrisponde ad 1 ora di tempo sulla Terra, non esisterà in Kata Kumbas la corrispondenza di 1 a 1 tra tempo reale e tempo di gioco; ovvero: se su Rarte si sono impiegate 3 Clessidre per raggiungere un castello (cioè in termini terrestri 3 ore), in realtà come tempo di gioco è trascorso solo un periodo di 30 minuti.

Dati i fattori tempo, velocità di spostamento, spazio, ingombro e illuminazione, abbiamo ritenuto opportuno che il Magister faccia riferimento ad una tabella comparativa, tenendo presente che, a seconda dei casi, dovrà dilungarsi nelle descrizioni o rendere lo svolgimento più dinamico, affinché possa trascorrere il giusto tempo.

Esempio:

Se un gruppo di avventurieri, imboccata la via Curva (una delle strade principali del regno di Maro) deciderà di portarsi, incurante dell'ora notturna, fino al più vicino incrocio (che si trova alla distanza di circa 2000 cubiti, corrispondenti a un chilometro), il Magister dovrà

tenere presente che, secondo la tabella più sotto riportata, occorrerà una Clessidra per compiere questo spostamento; pertanto per la durata effettiva di 10 minuti (il tempo necessario al gruppo per raggiungere l'incrocio) dovrà far ricorso alle sue capacità di improvvisatore e descrivere con accuratezza l'ambiente circostante, i suoni, i frettolosi passanti o magari fare insieme ai giocatori il punto della situazione.

Tabella di comparazione tra i vari parametri

Tempo	Distanza massima percorribile	Ambiente	Visibilità	Velocità
1 Clessidra	6000 cb	aperto	luce	correndo
	4000 cb	aperto	luce	camminando
	1500 cb	aperto	luce	esplorando
	3000 cb	aperto	buio	correndo
	2000 cb	aperto	buio	camminando
	700 cb	aperto	buio	esplorando
	2000 cb	chiuso	luce	correndo
	1400 cb	chiuso	luce	camminando
	500 cb	chiuso	luce	esplorando
	1000 cb	chiuso	buio (T)	correndo
	1600 cb	chiuso	buio (L)	correndo
	600 cb	chiuso	buio (T)	camminando
	1000 cb	chiuso	buio (L)	camminando
	250 cb	chiuso	buio (T)	esplorando
	400 cb	chiuso	buio (L)	esplorando

LEGENDA

.T = Torcia; L = Lanterna

.. La tabella fa riferimento ad un gruppo di personaggi con equipaggiamento medio, né particolarmente leggero, né pesante o ingombrante. Occorrerà regolarsi differenzialmente se il gruppo è sovraccarico di tesori o suppellettili o se, al contrario, non indossa armature se non quelle di pelle ed è equipaggiato in maniera leggera. Nel caso di scavalco di montagne, di attraversamento di guadi, di spostamenti per mare o di viaggi a cavallo, non ci si potrà confrontare con la tabella ma i dati verranno forniti di volta in volta nella specifica avventura che preveda ambientazioni particolari.

... È evidente che se un gruppo decidesse, ad esempio, di esplorare con cura le pareti di una stanza di 20 cb x 20 cb e poi saggiare il terreno e annotare tutti i particolari, si intenderà come se avesse percorso 480 cb (la lunghezza delle pareti più l'area della stanza).

... La differenza di distanza percorribile al buio con una lanterna o con una torcia è dovuta in parte al minore fascio di luce di questa rispetto a quella e in parte al fatto, già accennato, che la torcia, correndo o camminando velocemente, tenderà a spegnersi per lo spostamento d'aria.

... Nel caso in cui un gruppo di avventurieri indugi a lungo in un piccolo ambiente, cercando di risolvere un enigma murale o di cacciarsi fuori da una trappola, è chiaro che il Magister farà riferimento solo al tempo trascorso e non alla distanza percorsa.

... Tutte le volte che il Magister lo riterrà opportuno, potrà porre la Clessidra in posizione orizzontale, fermare il tempo di gioco e fornire chiarimenti ai giocatori, aggiornare le sue carte o consentire a qualcuno dei partecipanti all'avventura di rispondere al telefono o di avere una rapida minzione...

... Ricordiamo che, comunque, le distanze riportate nella seconda colonna sono quelle massime percorribili e, pertanto, un gruppo potrà tranquillamente decidere di non correre allo spasimo e attraversare in cubiti una distanza minore di quella prevista come limite dalla tabella, nel tempo di una Clessidra.

... Per lo spostamento notturno in spazi aperti non è stata fatta la differenziazione tra torce e lanterne, presumendo il chiarore stellare o lunare e l'illuminazione delle strade principali. In tutti i casi in cui si rendesse necessario l'uso di torce e lanterne, i valori di distanza percorribili dovranno essere ridotti rispettivamente di 1/2 e di 1/5. Pertanto in una notte fonda, camminando in aperta campagna, sarà possibile percorrere 1000 cubiti con le torce e 1600 con le lanterne.

N.B. Le tabelle e le precisazioni di cui sopra hanno un valore puramente indicativo. Di gran lunga più importante della precisione rigorosa e pedante è, nello spirito di K.K., la giocabilità; il Magister pertanto, soprattutto se si trova alle prime armi, dovrà sempre privilegiare la dinamica del gioco rispetto alla puntigliosa osservanza di tutti i parametri. Soltanto quando avrà acquisito una certa dimestichezza potrà esigere da se stesso e dai giocatori un maggiore rigore che possa rendere il più verosimile possibile la simulazione.

5.3.6. La misurazione del tempo

In considerazione del rapporto tra una Clessidra su Rarte e un'ora sulla Terra e della necessità per il Magister di tenere il conto sul suo Registro del trascorrere del tempo, sarà opportuno che questi si procuri una vera clessidra di sabbia o di liquido della durata di 10 minuti. In questo caso la corrispondenza sarebbe perfetta!

Il Magister potrà altresì servirsi di un cronometro, di un orologio da polso (che abbia la funzione di cronometro), di un timer e così via.

In ultima analisi anche un normale orologio analogico o digitale potrebbe essere utilizzato per determinare orientativamente il trascorrere delle Clessidre; tanto più che Kata Kumbas non ama il rigore pedante ed una interpretazione delle regole di gioco troppo rigorosa...



5.3.7. Il riposo

Un personaggio dotato di normale Forza e Abilità può andare avanti senza fermarsi a riposare o a mangiare per circa 8 Clessidre, anche se il Magister dovrà incoraggiare gli avventurieri a sostare per una o due Clessidre ogni 6 trascorse, soprattutto se gli stessi hanno dovuto sopportare qualche ferita o impegnarsi in affannosi inseguimenti.

In ogni caso dopo 12-14 Clessidre di spostamenti ed esplorazioni, occorrerà che gli avventurieri osservino almeno 4 Clessidre di sonno o di riposo completo (su Rarte, ricordiamo, il girodi dura 20 Clessidre). Per non avere sgradite sorprese durante questo periodo di sosta sarà sempre opportuno organizzare dei turni di guardia e di vigilanza.

5.3.8. Le trappole

Non sempre un castello disabitato, un sotterraneo scuro o un bosco intricato nascondono il solo pericolo di incontri con creature ostili e aliene.

Anzi, di solito, quando si vanno ad «importunare»

individui non ospitali e si esplorano luoghi magici e misteriosi, è relativamente facile imbattersi in trappole ben congegnate e in meccanismi diabolici che tenteranno di imprigionare i malcapitati che dovessero averli anche involontariamente attivati. I Ladri hanno comunque una certa dimestichezza con questo genere di accoglienze e con i marchingegni in generale e pertanto saranno in grado di individuare e localizzare trappole con una percentuale che varia dal 25% (al loro I grado di Consapevolezza) al 75% (al III grado di Consapevolezza). Ciò avviene, nel gioco, se un Rom Ladro chiede espressamente al Magister di verificare la possibilità che in una stanza o in un certo spazio possa nascondersi una trappola.

Se il risultato della determinazione di un numero su 1d100 sarà uguale o minore alla percentuale fissata in rapporto al livello di Consapevolezza del Ladro, vorrà dire che lo stesso sarà stato in grado di individuare la trappola.

I danni causati dalle trappole sono immediati e occorrerà soltanto tirare i dadi per la loro quantificazione e determinazione, valutando, a seconda delle circostanze, se si tratta di trappole che procurano 1d6, 2d6 o 3d6 di Danni.

I tre tipi di trappole che si incontrano con maggiore

frequenza sono quelle «fuorvianti», quelle «ostacolanti» e quelle «mortal».

Trappole fuorvianti

Sono quelle che distolgono e depistano i personaggi dal loro percorso e dall'obiettivo. Tali sono, ad esempio, i labirinti e le stanze degli specchi che fanno perdere l'orientamento e spesso procurano veri stati di scoramento e di depressione, un po' come se gli avventurieri smarrissero la propria identità insieme alla loro posizione nello spazio.

Molta attenzione occorre portare agli specchi che, se opportunamente collocati e inclinati in una stanza, condurranno gli avventurieri verso quella che sembra essere l'uscita, mentre in realtà li spingeranno proprio tra le braccia di un mostro artigliato e feroce...

Trappole ostacolanti

Sono quelle trappole che, piazzate in luoghi strategici, impediscono il passaggio, immobilizzano o ricacciano indietro gli avventurieri.

Queste trappole scattano all'improvviso non appena qualcuno dei personaggi fa involontariamente attivare, ad esempio, un meccanismo posto sotto una mattonella che, mettendo in funzione un sistema di contrappesi, farà calare dall'alto una rete che imprigionerà il gruppo o un'inferriata di sbarre fitte e impenetrabili o, addirittura, provocherà un'inclinazione del pavimento levigato che farà scivolare fuori dalla stanza l'intera compagnia. Simili trappole non provocano di solito danni anche se, a discrezione del Magister, si dovrà valutare bene di volta in volta questa eventualità.

Trappole ostacolanti si possono incontrare anche all'aperto (liane tortuose che avviluppano, improvvise voragini che si spalancano davanti agli esploratori, etc.) e sono tutte difficilmente localizzabili ad occhio nudo da personaggi che non siano Rom Ladri.

Trappole mortali

Sono quelle più pericolose per le quali occorrerà di volta in volta valutare i danni arrecati e vanno dalla tradizionale botola sul fondo della quale sono conficcati aculei mortali, alle spranghe di una porta che, se rimosse, faranno partire dalla parete opposta ai battenti un nugolo di frecce che investirà la compagnia.

Il Magister dovrà stare molto attento, se preparerà lui stesso le avventure, a non fare esercizi di raffinato sadismo o di alta ingegneria meccanica senza offrire ai personaggi almeno una possibilità di scampo. Infatti sarà molto difficile che avventurieri intrappolati inesorabilmente (o peggio ancora morti) possano apprezzare in sommo grado la genialità e l'accuratezza di un Magister eccessivamente sadico e violento...

5.3.9. Altri meccanismi

Nel mondo di K.K. si trovano con una certa frequenza marchingegni di ogni tipo, porte segrete apribili con elaborati meccanismi, macchine attivate dal calore del sole e complessi sistemi di leve e contrappesi che possono essere azionati ruotando semplicemente un pomello ornamentale.

In effetti la costruzione di meccanismi articolati (molte volte anche scarsamente utili da un punto di vista pratico), così come il gusto per l'enigmistica e i giochi matematici, sono considerati su Laitia alla stregua di nobili forme d'arte e non sarà difficile imbattersi, nel corso delle avventure, in torce a parete che, se tirate in avanti apriranno una porta girevole, o in pietre che, apparentemente più sporgenti delle altre, faranno scattare i sistemi di leve e di cinghie di un passaggio segreto.

I personaggi dovranno inoltre porre sempre molta attenzione alle scritte murali (anche a quelle apparentemente incomprensibili) poiché molto spesso la risoluzione di una sciarada o di un indovinello potrà fornire la chiave per uscire da una determinata situazione ingarbugliata o per chiarire il mistero che avvolge un luogo a detta di tutti «maledetto». Gli avventurieri di K.K. si dovranno presto abituare a riconoscere le statue girevoli che aprono o bloccano serrature, o il tirante di una cassetta che, leggermente diverso dagli altri, aziona un congegno a tempo e, dopo una Clessidra, fa fuoriuscire del gas soporifero da minuscole fessure poste nel muro esterno della stanza, o fontane apparentemente asciutte che, messe in funzione dallo spostamento di una pesante panca di pietra, faranno sgorgare sottili filamenti di Oro alchemico.

Per non parlare poi delle trappole magiche, delle bocche di marmo che parlano, delle corde senza fine, degli alberi di melarancia che scompaiono alla vista, delle stanze prive di forza gravitazionale, perché qui entriamo nell'affascinante mondo della magia con il quale, alla lunga, tutti gli avventurieri dovranno fare i conti.

Il Magister, soprattutto ai giocatori principianti, dovrà consigliare di fare molta attenzione alle descrizioni del mondo circostante e notare sempre tutti i particolari, anche quelli apparentemente insignificanti. Questo non significa affatto che, per il timore di trappole e trabocchetti, il gruppo si sentirà quasi paralizzato e si muoverà solo dopo aver saggiato il terreno cubito per cubito, aver ispezionato con meticolosità pareti e soffitti e magari essersi fatto precedere in avanscoperta dai propri animali. Il Magister dovrà in egual misura stigmatizzare il comportamento di una compagnia di avventurieri frettolosi e dissennati e quello di un gruppo di timorosi lumacconi, comminando ad entrambi, alla prima occasione, una simpatica e salutare beffa (tenere a mente la famosa legge del contrappasso...).

In ogni caso non ci dovranno mai essere una trappola o un meccanismo senza un sia pur remoto indizio che possa servire a intuirli ed a localizzarli.

5.3.10. Il linguaggio

Ogni personaggio è in grado di comprendere e di parlare, grazie all'Incantesimo dell'Integrazione o al Sigillo della Nuova Via, la lingua corrente di Laitia (fanno eccezione gli Erranti che si troveranno per lo più in grossa difficoltà nel comunicare con gli indigeni).

Esistono comunque dialetti ed inflessioni particolari nonché vere e proprie lingue appartenenti a specifici

gruppi etnici o caratteristiche di razze aliene.

I personaggi che hanno un valore di Conoscenza superiore a 15 riescono a comprendere quasi tutti questi linguaggi. C'è soltanto una lingua che è patrimonio esclusivo di una Casta: si tratta della Lingua Pristina, parlata già nell'alba dei tempi e conosciuta anche dai Draghi. Solamente i Maghi sono in grado di comprenderla e comunicare nel Linguaggio Pristino con gli altri appartenenti alla Casta.

5.4. Personaggi non Giocatori (PnG)

Questi personaggi non rappresentano l'alter ego di alcuno dei giocatori ma vengono introdotti dal Magister nelle avventure; in ogni storia i PnG costituiscono gli incontri maggiormente caratterizzati e significativi che un gruppo può fare.

Trattandosi di umani, questi dovranno seguire le indicazioni e le limitazioni della Stirpe e della Casta alla quale appartengono e avranno, come i personaggi-giocatori, un'Abilità, una Forza, una Conoscenza, un valore di TdF o di TdP, un equipaggiamento etc. etc. Il Magister dovrà determinare queste caratteristiche prima che l'avventura abbia inizio e magari evidenziare qualche tratto particolare del personaggio (qualora questi dati non siano espressamente riportati). Quando gli avventurieri si imbattono in un PnG, il Magister dovrà

gestirlo ed interpretarlo a seconda del ruolo che ricopre all'interno della storia e delle sue peculiarità.

Un gruppo di PnG del tutto particolare è costituito dai cosiddetti mercenari, dagli aiutanti e dai domestici: questi potranno essere assoldati dagli avventurieri che, in nessun caso, dovranno far professione di schiavismo. Infatti se è pur vero che questi PnG saranno attivati direttamente dai personaggi ai quali anche solo per denaro sono legati, è altrettanto vero che l'LM dovrà vigilare per evitare abusi. Qualora infatti i personaggi utilizzino i PnG assoldati solamente come loro avanguardie nei posti più infidi o, peggio ancora, come esche, il Magister riprenderà il controllo su di essi e potrà, ad esempio, farli rivoltare contro i loro stessi «padroni».

5.5. I mostri e gli alieni

ovvero «Non è bello ciò che è bello...»

Su Rarte esistono anche razze non propriamente umane, alcune perfettamente integrate con gli uomini, altre che invece hanno conservato una loro fiera identità e hanno rifiutato (o sono state rifiutate?) la cosiddetta civiltà. Accanto a queste vivono su Rarte delle razze umane autoctone che hanno sviluppato una cultura parallela a quella delle tre grandi Stirpi: tali sono, ad esempio il Popolo Alato e le Legioni dell'Oblio che potremo incontrare nello scenario intitolato *L'isola della peste*. Inoltre, un gran numero di creature aliene sono riuscite ad attraversare le Porte di Livello e, tra queste, i già citati Erranti formano gruppi e comunità abbastanza disgregati, ma non per questo meno caratterizzati e potenzialmente ostili.

Per gli avventurieri che, esplorando Rarte, avranno a che fare con mostri, creature aliene e razze sconosciute, sarà opportuno operare subito una grossa distinzione tra Esseri Intelligenti (o presunti tali) ed Esseri non Intelligenti (o presunti tali), per tentare di risolvere gli incontri in maniera non sanguinosa e magari stringere nuove alleanze. Se è pur vero anche su Rarte il principio che «chi picchia per primo picchia due volte», è altrettanto vero che non sempre attaccare o mostrarsi aggressivi è comunque la migliore delle soluzioni.

Occorre tenere ben presente che il concetto di mostrosità è sempre relativo e in ogni caso può essere letto

nei due sensi: l'essere disgustoso e orribile che si para davanti ad un gruppo di avventurieri può suscitare sensazioni di paura e scatenare comportamenti aggressivi; ma è estremamente probabile che le stesse sensazioni possano passare per la testa del cosiddetto «mostro», che magari ritiene gli umani creature orripilanti e sgradevoli che uccidono per il solo gusto del sangue.

Spesso dietro un'apparenza ostile e rivoltante si cela un essere intelligente e l'alleanza con una razza diffidente ai primi approcci potrebbe rivelarsi addirittura determinante nel prosieguo dell'avventura.

Nel capitolo 7. *Bestiario*, infatti, sono riportati per ogni creatura incontrata differenti valori, a seconda che l'approccio si risolva con uno scontro fisico o con una trattativa amichevole e spesso il valore dell'incontro è superiore a quello della semplice (si fa per dire) soppressione.

Tentare comunque una prudente mediazione sarà sempre considerato un passo doveroso anche se si ha a che fare con mostri non intelligenti o creature diaboliche. Gli avventurieri con il tempo, l'esperienza e la Consapevolezza che acquisiranno potranno trovare delle modalità di comportamento idonee ad ogni incontro, raggiungendo il giusto equilibrio tra prudenza, paura, determinazione e saggezza.

5.5.1. La tana e i percorsi

Le bestie e le creature aliene che popolano Laitia si possono anche dividere in due grosse categorie: gli esseri sedentari e quelli errabondi.

Gli esseri sedentari sono quelli che per loro scelta o perché costretti da specifiche particolarità biologiche, vivono esclusivamente in un determinato ambiente; si possono paragonare a quegli umani che, sulla Terra, vengono definiti come «animali da tana»: tali sono, ad esempio, i Ragni e i Draghi di quasi tutte le specie.

I cosiddetti «errabondi» sono invece quegli esseri che, per loro natura non hanno un solo habitat specifico, ma si muovono costantemente per procurarsi il cibo (è il caso dei predatori di ogni risma) o per problemi legati al clima e alla migrazione: tali sono, ad esempio, le Arpie e i Brutti.

In qualunque avventura ci saranno creature localizzate in spazi specifici e creature itineranti che sarà possibile incontrare un po' dovunque. Per queste ultime occorrerà che il Magister, qualora lo scenario non lo preveda specificamente o nel caso si tratti di un'avventura ideata proprio da lui, tracci preventivamente un percorso stabilendo i punti di partenza e di arrivo. Medesimo discorso va fatto per le ronde e per le guardie con l'aggiunta che, in questo caso, il percorso dovrà essere ad anello in maniera tale che si possa ritornare più volte al punto di partenza.

Pertanto, nella costruzione di un'avventura, il Magister dovrà dapprima piazzare i «mostri» che si potranno incontrare in un luogo specifico (una stanza, una caverna o un sentiero), poi tracciare sulla sua mappa i percorsi delle eventuali ronde e infine predisporre una tabella di attivazione delle creature itineranti.

Tale tabella è formata da numeri che vanno dall'uno al venti ai quali possono corrispondere determinati mostri erranti. Il Magister, prima che l'avventura abbia inizio e a seconda dell'ambiente nel quale si svolge lo scenario, sceglierà dal Bestiario o inventerà di sana pian-

ta 10 mostri che sistemerà casualmente accanto a 10 dei 20 numeri dei quali è composta la Tabella di Attivazione (magari fissando preventivamente i parametri di ciascuna creatura, il numero di esseri «attivati» per ogni razza e stabilendo i percorsi). Ogni 8 Clessidre di gioco il Magister dovrà determinare un numero su 1d20: se il numero ottenuto corrisponderà sulla sua specifica Tabella ad un «mostro», vorrà dire che questo verrà in qualche maniera «attivato» e incomincerà a vagare secondo il proprio determinato itinerario; se al numero corrisponderà una casella vuota significherà ovviamente che nessuna creatura errabonda si sarà mossa.

Esempio di Tabella di Attivazione

Ambiente: deserto	
1)	11) Trogloditi
2) Basilischi	12)
3)	13)
4) Grifoni	14) Avvoltoi
5) Marabut (Eremiti famelici)	15)
6) Petroliti	16) Salamandre
7)	17)
8) Anfesibene	18)
9)	19)
10) Iacùli	20) Predoni

N.B. Il Magister potrà non tener conto del sistema suggerito di attivazione dei mostri errabondi e stabilire, prima che la «sua» avventura inizi, che una o più creature potranno mettersi in movimento lungo un percorso determinato.

Ogni 8 Clessidre, un risultato dispari del lancio di un dado a 6 facce starà a significare che quella creatura (occorrono evidentemente 2 lanci di dado se si è decisa l'introduzione di 2 esseri erranti, e così via) avrà cominciato il suo tragitto; se il risultato sarà pari, vorrà dire che questa non si sposterà ma potrà essere incontrata ugualmente se il gruppo si avvicinerà allo spazio che il Magister le avrà riservato (...non è detto che gli esseri «randagio» e pendolari debbano essere destinati in eterno al moto perpetuo!).

5.6. Gli eventi di gioco e la loro risoluzione

Accade assai frequentemente che, nello svolgersi di un'avventura, si presentino dei fenomeni e degli accadimenti che richiedano una quantificazione immediata o che costringano il Magister a intervenire per stabilire se un tentativo può avere esito positivo o meno.

In altre parole, come si può determinare la buona riuscita di un Giocoliere al I grado di Consapevolezza che decide di passare su una fune tesa a 20 cubiti di altezza? Innanzitutto ponendosi in maniera strettamente logica di fronte al problema e tenendo sempre in mente le ferree leggi della simulazione. Se il nostro Giocoliere, ad esempio, stracarico di oggetti ingombranti, decide di passare sulla fune nonostante il Magister lo abbia avvertito che la corda si presenta corrosa in più parti, l'LM

non dovrebbe fare altro che passare alla determinazione dei Danni subiti in quanto il tonfo, a meno di un intervento magico, è pressoché inevitabile!

D'altro canto, come è possibile stabilire se un cane randagio che un personaggio si porta dietro abbaierà di fronte ad una porta socchiusa di un sotterraneo segnalando così in maniera inequivocabile la presenza del gruppo, che magari era riuscito fino a quel momento a non farsi notare?

Il Magister dovrà ogni volta valutare attentamente tutti gli elementi in suo possesso (tra l'altro conosce i posti e l'avventura meglio di chiunque altro) e fornire una soluzione plausibile nel giro di pochi istanti: potrà allora dare una risposta soltanto logica (il cane abbaia



in quanto avverte delle presenze dietro la porta e non è mai stato addestrato in una scuola a reprimere e a controllare i suoi istinti), oppure casuale (stabilendo, ad esempio, che ci sono il 20 % di possibilità che il cane possa abbaiare e poi, dopo aver determinato un numero su 1d100, verificare la percentuale).

È inutile negare che il più delle volte il Magister sarà costretto ad improvvisare in quanto, e non ci stancheremo mai abbastanza di ripeterlo, la giocabilità e la scorrevolezza sono in K.K. elementi prioritari; riteniamo infatti che una determinazione pedante e pignola di percentuali e probabilità rappresenti un sofisma difficile da gestire alla perfezione e pesante da digerire a lungo andare.

In ogni caso forniamo una tabella puramente indicativa che potrà aiutare il Magister nella risoluzione di molti dei problemi legati agli accadimenti di gioco.

Partendo dalla considerazione che eventi «normali» con i quali misurare le capacità dei personaggi non richiedono l'uso di alcuna tabella (contare delle monete, aprire una finestra, accendere una torcia etc.), occorre invece valutare per eventi «particolari» le attitudini di chi le affronta.

Gli eventi particolari possono essere comunque «alla portata» del personaggio o «ai limiti» delle sue possibilità.

È evidente che abbattere a spallate un muro di pietra di 3 cubiti di spessore o saltare un corso d'acqua largo 32 cb non sarà comunque possibile per un umano...

Le tre caratteristiche base di un personaggio o di un PnG si devono rapportare agli eventi particolari che si presentano nel corso del gioco a seconda che richiedano Forza (o Potenza), Abilità (o Agilità), Conoscenza (o Intelligenza).

La tabella prevede due colonne con valori differenziati: nella prima («alla portata») sono elencate le possibilità di riuscita di un evento particolare — in rapporto alla caratteristica base messa alla prova — in condizioni normali (ad esempio: passare su un ponte di corda sospeso su un fiume); nella seconda («ai limiti») viene presa in considerazione la possibilità di riuscita di un evento in condizioni particolarmente difficili (ad esempio: passare su un ponte di corda sconnesso e corroso mentre infuria un temporale).

In termini di gioco occorre determinare casualmente un numero su 1d100: se il numero percentuale ottenuto è uguale o inferiore a quello trovato in tabella, incrociando sulla colonna opportuna («alla portata» o «ai limiti») il valore della caratteristica base messa alla prova,

il personaggio è riuscito a superare la prova; se è superiore, il personaggio ha fallito nel suo tentativo e ne sconterà le conseguenze.

Tabella degli Eventi

Caratteristiche base (Forza, Abilità e Conoscenza o Potenza, Agilità e Intelligenza)	Situazione «alla portata»	Situazione «ai limiti»
5	5 %	1 %
6	10 %	5 %
7	15 %	10 %
8	20 %	15 %
9	25 %	20 %
10	30 %	25 %
11	35 %	30 %
12	40 %	35 %
13	45 %	40 %
14	50 %	45 %
15	55 %	50 %
16	60 %	55 %
17	65 %	60 %
18	70 %	65 %
19	75 %	70 %
20	80 %	75 %

La tabella sopra riportata ha semplicemente un valore indicativo e può essere utilizzata per fissare quegli eventi che la logica di gioco non riesce a definire in maniera rigorosa: se infatti la porta da abbattere è in ferro ed ha uno spessore di un cubito, il mercante è un demone travestito e l'antica scrittura non è stata mai decifrata, non si dovrà neppure far ricorso all'ipotesi di determinare casualmente la riuscita di quelle particolari azioni; **ci si potrà raffrontare con le tabelle solo nei casi incerti o in quelli non contemplati dall'avventura.**

Comunque gli scenari di K.K. forniscono quasi sempre tutti i parametri necessari per determinare la risoluzione degli eventi di gioco.

Accadimenti incidentali come l'abbaiare del cane o il mutamento delle condizioni meteorologiche possono essere determinati liberamente o con l'ausilio di dadi e di percentuali approntate all'istante, secondo quanto la logica di gioco potrà suggerire al Magister.

5.7. Il problema della divisione del gruppo

Può darsi che, nel corso di un'avventura, uno o più personaggi decidano di separarsi dal resto del gruppo per andare ad esplorare altre parti della città abbandonata o del sotterraneo. Il Magister dovrebbe sconsigliare qualunque scissione all'interno del gruppo ma, di fronte a richieste fortemente motivate, magari anche dovute a

conflitti insanabili tra i personaggi, dovrà operare in maniera leggermente diversa dalle modalità consuete di gioco. Egli provvederà pertanto ad una separazione «fisica» dei due gruppi che giocheranno da ora in avanti in «ambienti» di gioco diversi e dovrà fare la staffetta tra le due stanze fino a che i personaggi-giocatori non si riu-

niranno o fino alla fine dell'avventura. È chiaro che nessuna delle due compagnie separate dovrà minimamente sapere che cosa stia facendo l'altra.

Anche se questa procedura può apparire un po' far-

raginosa e di certo dispendiosa per il Magister, le regole della simulazione vanno rispettate con cura ed anche le separazioni dolorose o consensuali possono far parte dell'avventura e del gioco.

5.8. Un esempio di esplorazione

Nelle righe seguenti riportiamo un breve esempio di gioco per mostrare alcune delle interazioni possibili tra i personaggi e tra questi e il Magister.

I nostri eroi si sono introdotti nelle segrete del Monaco Nero per cercare di carpire all'oscuro individuo il segreto della Foglia di Cristallo, oggetto magico di inestimabile valore.

Personaggi ed Interpreti

Carlo, il Magister
Cassiodea, bella ed abilissima Giocoliera
Tul, coriaceo Guardiano dell'Equilibrio
Valeo, enigmatico Alchimista
Prioc, il Fattucchiere
Blaterus, Mago maldestro.

Ambiente: un maniero abbandonato

I personaggi hanno percorso un lungo e buio corridoio in discesa ed ora hanno di fronte una scalinata e sulla loro destra una porta chiusa.

Azione:

Il Magister ha appena descritto l'ambiente nel quale si trovano i personaggi.

Cassiodea (rivolta ai compagni): «Prima di percorrere il corridoio e salire le scale proporrei di esplorare questa stanza».

Gli altri sono più o meno d'accordo ma tra loro Valeo rompe gli indugi.

Valeo: «Senza esitare mi avvicino alla porta e ascolto se proviene qualche rumore dalla stanza».

Magister: «Il rumore che senti e che riferirai ai tuoi compagni è quello di un cupo russare».

Prioc: «Ragazzi non mi sembra il caso di molestare chi dorme, e poi non sono affatto tranquillo... Chissà in quale pasticcio ci andiamo a mettere!!»

Tul: «Se non ne avete il coraggio vado avanti io per l'onore della mia Stirpe».

Magister: «È passata un'altra Clessidra e le lampade ad olio di Blaterus e Prioc si stanno esaurendo».

Blaterus: «Aggiungo dell'olio alla mia lampada» e depenna dalla sua Charta una fiasca d'olio.

Prioc: «Anch'io rialimento la mia lanterna».

Tul: «Io apro lentamente la porta e faccio capolino con la mia torcia. Cosa vedo?»

Magister: «Davanti a te c'è una stanza parzialmente arredata con panche di legno ed un tavolo imbandito con

i resti di un pasto; la stanza è profonda 20 cubiti ma non puoi vederla in tutta la sua larghezza essendo solo affacciato e nascosto dalla porta».

Cassiodea: «Io sgattaiolo dentro in gran silenzio ed approfitto della luce fatta dalla torcia di Tul per vedere meglio cosa c'è nella stanza».

Magister: «Adesso si riesce a vedere anche la larghezza della stanza che è di circa 30 cubiti. Proprio dietro la porta c'è un pagliericcio dove dorme un grosso umanoide con la testa di maiale».

Cassiodea: «Io lo chiamo a voce alta facendomi passare la torcia da Tul che insieme agli altri si dovrà nascondere dietro la porta in modo da poter intervenire nel caso l'essere non avesse buone intenzioni. Gli dirò di essere sola».

Gli altri acconsentono.

Cassiodea, con fare imperioso: «Ehi tu sai dirmi dove ci troviamo?».

Magister, impersonando l'essere, risponde: «Che cosa succede? Chi sei tu che osi interrompere il mio riposo?»

Cassiodea: «Sono Cassiodea. Sono entrata qui per sbaglio e vorrei capire dove ci troviamo».

Magister, sempre impersonando l'essere: «Sono Aptios, il guardiano di queste profondità e adesso ti prego di abbassare quella torcia poiché i miei occhi non sono abituati alla luce».

Cassiodea: «Io abbasserò la torcia ma tu devi spiegarmi dove conduce la scala che è fuori».

Magister, ormai perfettamente integrato nei panni di Aptios: «Mia cara, quello che posso fare per te è darti una morte rapida per poi gustare le tue prelibate carni...»

Blaterus: «Accorgendomi del pericolo che sta correndo Cassiodea entro nella stanza e lancio l'incantesimo della luce accecante che dovrebbe disorientare il mostro».

Magister: «Prova a tirare il dado per vedere se riesci ad avere un numero superiore al valore di Resistenza alla Magia di Aptios».

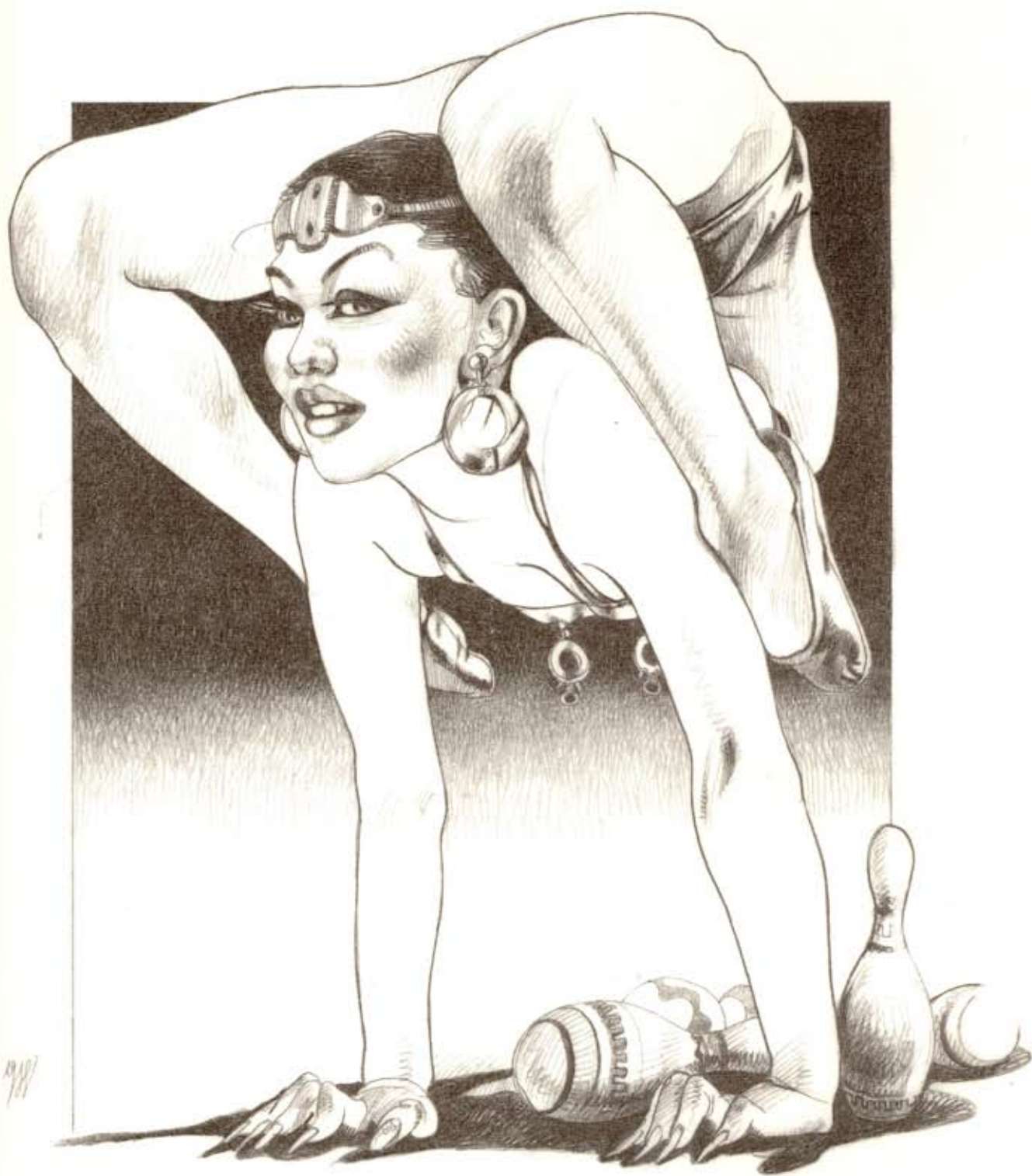
Blaterus tira il dado e realizza un 12.

Magister: «Bene! Aptios aveva come valore di Resistenza alla Magia 9 e perciò, caro Blaterus, il tuo incantesimo è andato a segno: il mostro è disorientato e cade a terra svenuto».

Prioc: «Io mi affaccio nella stanza e invito gli altri ad abbandonarla al più presto».

Tutti accettano l'invito di Prioc e lasciano la stanza.

N.B. La disposizione dei personaggi e il loro ordine di marcia durante un'avventura possono cambiare più volte. Per facilitare al Magister l'annotazione di questi soventi cambiamenti si attribuisce ad ogni personaggio un numero: basterà così modificare sull'apposito Registro l'ordine di questi numeri per avere la situazione sempre aggiornata.



6. LA CRESCITA DEL PERSONAGGIO

6.1. La crescita nel tempo

6.1.1. La cristallizzazione del tempo

Le Clessidre scorrono inesorabilmente durante le avventure; nel caso però il gioco venga sospeso, tutte le attività, dal combattimento all'esplorazione, alla cena conviviale, si devono intendere come cristallizzate a quel punto e il tempo si ferma. Con la ripresa del gioco, il Magister riproporrà l'evento che era in corso al momento della sospensione: ferite, oggetti rinvenuti o smarriti, evocazioni in corso si ritroveranno e si riattiveranno unitamente al rimettersi in moto del tempo (la cristallizzazione è il più potente incantesimo di Rarte).

Invece, nel caso in cui i personaggi riuscissero a riguadagnare l'uscita dal luogo dell'avventura (o più semplicemente faranno ritorno al punto dal quale sono partiti) potranno reintegrare il loro capitale originario di Livello Vitale riportandolo con i giorni al suo valore iniziale (le ferite si rimarginano, le piaghe si cicatrizzano e si riacquistano le forze).

Ricapitolando, alla sospensione dell'avventura tutte le attività possono essere cristallizzate e pertanto il personaggio non avrà altra vita al di fuori delle sessioni di Kata Kumbas oppure, sempre che sia riuscito a riportarsi al punto di partenza prima della sospensione di quella sessione di gioco, potrà continuare la sua vita su Rarte, ristabilirsi fisicamente e riportare il suo LV ai valori di partenza.

N.B. Nel periodo di sospensione del gioco non potrà in ogni caso acquisire nuovi oggetti né tantomeno conoscenze di alcun genere.

Il personaggio vivrà una vita tranquilla, dedicandosi alle letture, alle passeggiate, ai piaceri della tavola e così via...

6.1.2. Vita e morte su Rarte

L'identificazione del giocatore con il personaggio è un dato che si va consolidando sempre più a mano a mano che il gioco va avanti, e il doversi distaccare da questa parte di sé che sta vivendo le sue avventure in una dimensione fantastica è sempre difficile. Quando poi il personaggio, in un qualsiasi momento di un'avventura, viene a morire, il distacco può diventare addirittura doloroso, soprattutto se la corrispondenza con il giocatore era piena e soddisfacente. La morte del personaggio significa evidentemente la perdita di tutti i tesori ottenuti (che potranno essere divisi tra i sopravvissuti), di tutte le qualità acquisite e dei punti Consapevolezza eventualmente guadagnati. Qualora il giocatore intendesse giocare nuovamente a Kata Kumbas, magari ripartendo immediatamente, dovrà dare alla luce un nuovo personaggio che potrà essere molto simile a quello lasciato, oppure completamente diverso. Questa forma di reincarnazione fa evidentemente ripartire da zero il giocatore che, della sua precedente esperienza di vita non porterà altro con sé che dei tenui ricordi (spesso neppure tanto chiari) di luoghi, di persone, di incontri.

Su Rarte si può morire per aver contratto una grave malattia epidemi-

ca oppure per mano di qualche creatura dannata e ostile o per essere finiti in una trappola mortale; in ogni caso la morte non è quasi mai un fenomeno inevitabile al quale rassegnarsi con fatalismo «orientale». Di solito su Rarte si muore a causa di errori di imprudenza, della scarsa conoscenza di sé e delle proprie capacità, di imperdonabili distrazioni e leggerezze. Il Magister non dovrà in alcun modo cercare di salvare un personaggio che, arrivato a Livello Vitale «0», si trova di fronte alla morte. Su Rarte, vivaddio, c'è la possibilità di reincarnarsi ed una morte non è mai definitiva per il giocatore...

Anche se il legame tra personaggio e giocatore è pressoché indissolubile (si sono comunque anche verificati casi in cui il giocatore lascia morire il suo personaggio nel quale, evidentemente, non ha trovato una piena corrispondenza), qualche volta può accadere che il giocatore possa dar vita a più di un personaggio. Se un avventuriero rimane cristallizzato in un sotterraneo, ad esempio, e la storia potrà riprendere solo dopo molte settimane, il giocatore che intendesse partecipare a nuove avventure, magari con un Magister che dispone di più tempo libero e un gruppo maggiormente determinato e motivato, potrà generare da capo un nuovo personaggio, magari simile a quello cristallizzato (sua sorella o il suo fratello di latte). Qualora invece il «suo» avventuriero sia riuscito ad uscire dal sotterraneo portato precedentemente come esempio, il giocatore sarà libero di utilizzarlo in avventure diverse (con Magister differenti) portandosi dietro il patrimonio di oggetti, esperienze e Consapevolezza acquisito.

In ogni caso non si potranno trasmettere da un personaggio all'altro qualità di alcun tipo, tesori, punti, attitudini, magie etc. etc.

6.2. La Consapevolezza

Come avrete certamente capito, K.K. non è un gioco agonistico e competitivo. L'unico scopo che il giocatore-personaggio dovrà cercare di perseguire è infatti la progressiva crescita di esperienza, di conoscenza delle proprie capacità, di identificazione con la propria Stirpe e Casta, di partecipazione attiva e dinamica alle avventure e di equilibrio con gli altri membri del gruppo, senza prevaricazioni e con spirito costruttivo e cooperativo. Tutti questi dati possono essere riassunti con una sola parola:

Consapevolezza. La crescita della Consapevolezza rappresenta un grosso incentivo psicologico che gratifica degli sforzi e delle difficoltà superate in quanto, man mano che si acquista dimestichezza con il proprio personaggio, migliorano le potenzialità legate alla Casta, la Capacità di Combattimento, si possono affrontare avventure sempre più articolate e avvincenti, si possono sconfiggere mostri più terribili e incontrare anche potenti divinità.

6.2.1. Crescita della Consapevolezza

Innanzitutto occorre sottolineare che la Consapevolezza non è un valore che aumenta secondo il libero arbitrio del Magister ma deve essere quantificato tenendo conto dei seguenti fattori:

a) **Numero di avventure alle quali partecipa un personaggio.** Ogni avventura completa dalla quale un personaggio esce vivo comporta per lui 10 punti di Consapevolezza.

b) **Tempo effettivamente trascorso su Rarte.** Per ogni 6 Clessidre trascorse su Rarte ciascun avventuriero acquisisce 1 punto di Consapevolezza. Eventuali arrotondamenti vengono fatti per difetto.

c) **Partecipazione attiva alle avventure.** È l'unico fattore sul quale può agire discrezionalmente il Magister. Al termine dell'intera avventura, al momento dell'assegnazione dei punti Consapevolezza, il Magister potrà attribuire un bonus di 5 punti ai personaggi che si sono comportati in maniera particolarmente dinamica e attiva nel corso del gioco (a chi, ad esempio ha partecipato a tutti i combattimenti, ha rischiato la propria vita per il bene comune o è risultato determinante nelle fasi cruciali dell'esplorazione). Lo stesso Magister potrà altresì determinare che un avventuriero che ha sempre tenuto un atteggiamento passivo, non riuscendo

mai ad entrare nel vivo del gioco, riceva la metà dei punti Consapevolezza totali ai quali potrebbe avere diritto.

Questo dimezzamento è facilmente giustificabile sul piano della simulazione: colui il quale, svagato o disinteressato, ha viaggiato sempre a rimorchio, senza esporsi a particolari rischi, non può avere acquisito lo stesso bagaglio di conoscenze e di esperienze di un avventuriero partecipe, creativo, attivo e, in fin dei conti, motivato.

Oltre tutto, sul piano reale quest'ultimo avrà certamente imparato maggiormente a confrontarsi con i parametri di K.K., raggiungendo una Consapevolezza del gioco che dovrà necessariamente avere dei valori superiori a quella di un giocatore esclusivamente «presenzialista».

Il Magister dovrà comunque fare molta attenzione a non scambiare un atteggiamento meditativo e riflessivo, o magari una sostanziale timidezza di base, per passività e scarsa partecipazione. D'altra parte non è assolutamente detto che un giocatore-personaggio spiritoso, chiacchierone, irresponsabile e salottiero non possa essere considerato alla stregua di uno svagato, distratto, incerto e indifferente...

d) **Valori degli incontri e delle soppressioni.** L'acquisizione dei punti dati dall'incontro con «mostri» e creature aliene o dalla loro soppressione (v. *Bestiario*) serve ad incrementare i valori della Consapevolezza.

I punti ottenuti vanno divisi al termine dell'avventura tra tutti i personaggi (indipendentemente da chi ha specificatamente ucciso un mostro o è riuscito a stringere alleanze positive), tenendo presente quanto specificato nel punto c) a proposito dei cosiddetti giocatori «passivi».

Il computo dei punti Consapevolezza e degli eventuali passaggi di grado (con i benefici che più avanti andremo ad esaminare in dettaglio) deve avvenire soltanto ad avventura conclusa.

Qualora il gruppo dovesse compiere azioni demenziali, scellerate o particolarmente ingiustificate il Magister potrà, a sua discrezione, sottrarre punti Consapevolezza (ovviamente ci riferiamo a situazioni-limite che sono in aperto contrasto con lo spirito del gioco).

N.B. Tutto il discorso sulla Consapevolezza riguarda il personaggio e non il giocatore e pertanto eventuali punti di Livello Vitale o gradi di Consapevolezza acquisiti non potranno essere in nessun modo trasmessi da un personaggio all'altro.

Dulcinio Ascia, il Paladino legato al giocatore Claudio C., ad esempio, viene a morire quando si trova al II grado di Consapevolezza e Claudio C. decide di generare un nuovo personaggio, Ignazio il Meditativo: quest'ultimo ripartirà da capo con 0 punti Consapevolezza e con le sue nuove, specifiche caratteristiche e acquisizioni.

6.2.2. La crescita dei Monaci (Cavalieri della Fede, Predicatori e Mistici)

Come già accennato, affinché un Monaco possa passare dal I al II grado di Consapevolezza occorrerà che abbia acquisito, oltre ai 50 punti Consapevolezza, anche 25 punti Conversione; il medesimo discorso vale per passare dal II al III grado (100 punti Consapevolezza e 50 punti Conversione), dal III al IV (200 punti Consapevolezza e 100 punti Conversione) e dal IV al V (400 punti Consapevolezza e 200 punti Conversione).

6.2.3. Il I grado di Consapevolezza

Quando inizia per la prima volta la sua avventura su Rarte un personag-

gio non conosce il mondo che si appresta ad affrontare e non è neppure in grado di valutare le sue possibilità di sopravvivenza e le potenzialità della Stirpe e della Casta alle quali ha deciso di appartenere; pertanto si ritroverà con 0 punti Consapevolezza, ovviamente al I grado. Al termine di ogni avventura il Magister assegnerà, secondo i criteri fissati precedentemente, i punti di Consapevolezza acquisiti da ogni personaggio.

Quando il personaggio avrà raggiunto i 50 punti Consapevolezza potrà passare al II grado; il Magister procederà allora all'investitura, un vero e proprio rito di passaggio, trascrivendo sulla Charta del personaggio una frase di circostanza (es. «LA VERITÀ ILLUMINI LA TUA STRADA!»), apponendogli accanto il proprio simbolo o la propria runa (ogni Magister dovrà averne una personalizzata) e illustrandogli in dettaglio i benefici dei quali potrà godere nel suo nuovo status.

6.2.4. Il II grado di Consapevolezza

Ogni personaggio che avrà raggiunto il II grado di Consapevolezza godrà di alcuni benefici particolari in relazione alla sua Stirpe e alla sua Casta di appartenenza; inoltre potrà usufruire dei bonus di seguito elencati:

- +5 punti al proprio Livello Vitale,
- +1 al proprio Tiro del Fato o della Provvidenza,
- ulteriori 3 tiri per l'acquisizione di altre dotazioni in «eredità» (i Maghi, gli Evocatori e i Monaci potranno usufruire di una sola, nuova dotazione),
- +2 ai Danni che riuscirà comunque ad infliggere ai nemici,
- +2% alla Capacità di Combattimento (CdC).

Quando il personaggio avrà raggiunto i 100 punti Consapevolezza passerà al III grado.

6.2.5. Il III grado di Consapevolezza

Ogni personaggio che avrà raggiunto il III grado di Consapevolezza

godrà di alcuni benefici particolari in relazione alla sua Stirpe e alla sua Casta di appartenenza; inoltre potrà usufruire dei bonus di seguito elencati:

- +10 punti al proprio Livello Vitale,
- +1 al proprio Tiro del Fato o della Provvidenza,
- ulteriori 3 tiri per l'acquisizione di equipaggiamento e di oggetti al Gran Bazar dei Baratti (i Maghi, gli Evocatori e i Monaci possono usufruire di una sola, nuova dotazione),
- +2 ai Danni che riuscirà comunque ad infliggere ai nemici,
- +2% alla Capacità di Combattimento.

6.2.6. Il IV grado di Consapevolezza

Quando i personaggi avranno guadagnato 200 punti Consapevolezza (+100 punti Conversione per i Monaci del Nuovo Popolo) raggiungeranno il IV grado del loro cammino verso l'Illuminazione (ed allora ne mancherà soltanto uno per diventare Piccoli Maestri) e saranno affidati alle cure del Gran Maestro della loro Casta: da questi apprenderanno nuove conoscenze, affineranno le loro tecniche e perfezioneranno la loro crescita in Consapevolezza.

GUARDIANI DELL'EQUILIBRIO

Incontreranno Gargante, il Gran Maestro che li addestrerà al combattimento senza armi; le mani, i piedi, la testa, le ginocchia e i pugni di ogni Guardiano diventeranno in poco tempo potenti come mazze di ferro e tutto il loro corpo guizzante come quello di un felino. Gargante insegnerà loro i colpi segreti per offendere, neutralizzare o annientare qualunque nemico.

Al IV grado di Consapevolezza, pertanto, i colpi senza armi di un Guardiano dell'Equilibrio saranno equiparati ad un'arma con Valore di Combattimento del 10% ma procureranno Danni per 1d6 + 2 ogniqualvolta andranno a segno. Inoltre, allorquando un personaggio di questa Casta si appresterà a colpire un nemico sia esso umano, umanoide o animale con qualunque arma dovrà ad alta voce chiamare un numero da 1 a 20 e poi determinare un valore su 1d20. Se i due numeri coincideranno, l'avversario rimarrà ucciso sul colpo. In caso contrario il combattimento seguirà il suo normale corso.



Incontreranno la Gran Maestra Viridiana che insegnerà loro a colpire qualunque bersaglio immobile, sia alla luce che al buio senza tener conto dello spazio e del tiro dei dadi. In altre parole, un Cacciatore del IV grado potrà centrare sempre e comunque un obiettivo nelle condizioni sopra descritte in quanto la sua mano, la sua mente, la sua arma e il bersaglio diventeranno una cosa sola. In queste circostanze potrà ignorare la formula del Tiro a Distanza mentre il suo opponente dovrà solo quantificare i danni subiti in rapporto all'armatura.

Incontreranno il Gran Maestro Dulcinio che farà loro dono di un corno di muflone gigante. Ogniqualvolta ci si soffererà con forza emettendo un suono profondo e prolungato, nel giro di 6 Clessidre il Centauro più vicino accorrerà per offrire i suoi servizi al Cavaliere (dal III grado, se ben ricordate, i Paladini hanno acquisito tale onorificenza) in difficoltà. Il corno andrà però suonato sempre in luogo aperto e, a causa dello sforzo che richiede (—3 punti di LV ogni volta che verrà suonato), senza armatura addosso. Occorrerà lanciare 1d6 per verificare in quale Clessidra il Centauro (il quale dopo aver prestato il suo aiuto se ne fuggirà via e non potrà essere trattenuto), dal momento in cui ha udito il corno risuonare, farà la sua comparsa.

È bene che il Magister ricordi sempre ai Paladini che il Centauro è una

creatura estremamente suscettibile che non potrà essere invocata ripetutamente o in circostanze nelle quali il suo aiuto potrebbe anche non risultare determinante...

LADRI

Incontreranno Lizzo Pantera, insuperato Gran Maestro dei Ladri, il quale rivelerà loro il grande segreto della «Grok» che nell'antico linguaggio Rom significa «gomma ladra».

Si tratta di un composto gommoso di resine, gelatine e radici aeree di giunco dalle proprietà incredibili: estrema elasticità, grande aderenza alle superfici ruvide, elevata modellabilità e indistruttibilità.

I Ladri del IV grado di Consapevolezza avranno a disposizione tutti i materiali occorrenti per fabbricarsi una Grok del peso di 2 pd più che sufficiente per il prosieguo della loro «attività».

La Grok può essere impiegata nei più svariati modi e nelle più diverse circostanze senza limiti alla fantasia del Ladro che la possiede. In questo contesto forniremo soltanto alcuni possibili esempi di utilizzazione. Un Ladro potrà servirsene per impadronirsi di oggetti posti a distanza, ovviamente non enormi, ma proporzionati alla quantità di Grok a disposizione. Basterà infatti lanciare la palla ladra trattenendone una buona parte in mano, che questa per la sua elevata elasticità si allungherà come un chewingum, aderirà all'oggetto e lo riporterà nelle mani del ladro, tornando indietro come uno jo-jo, prima di riassumere la sua forma globulare. Se è invece minore la quantità di Grok tenuta in mano rispetto a quella lanciata, per esempio contro un soffitto (alto non oltre i 6 cb), la gomma ladra, una volta che avrà aderito alla superficie eserciterà una grande forza elastica di trazione sollevando di slancio il personaggio, purché questi non sia zavorrato eccessivamente.

È praticamente impossibile scollare la gomma ladra da un oggetto o da una parete o reciderla in qualunque sua parte, neppure con l'uso di attrezzi e/o di una grande forza. Lizzo Pantera rivelerà però ai Ladri del IV grado che sarà sufficiente un loro soffio per staccarla quasi per magia da qua-



lunque superficie. Ogniqualvolta un Ladro intenderà usarla dovrà determinare 1d20 e confrontare il risultato ottenuto con il valore della sua Abilità: se sarà uguale o minore, l'utilizzo della gomma ladra sarà coronato da successo. Non è possibile effettuare più di una volta lo stesso tentativo.

Il Magister dovrà al solito mettere la sua ferrea logica al servizio del fantastico e frustrare tutti i tentativi grossolani, inverosimili e irrazionali che un Ladro dovesse proporre. Anche il mondo della fantasia ha le sue regole rigorose!

GIOCOLIERI

Incontreranno Fucsia, Gran Maestra dell'Alto Svoda che farà loro rivelazione delle sue conoscenze. In particolare consegnerà ai Giocolieri la «Maschera del Riso e del Pianto» insegnando loro a dipingerla a seconda dello stato d'animo che intendono esprimere ed ingenerare. L'uso appropriato dei colori, dei suoni della voce e dei gesti susciterà infatti allegria o tristezza, distensione o eccitazione, riso irrefrenabile o rantolo disperato, insomma, tutta la gamma delle sensazioni intermedie e trascendenti i due opposti raffigurati dalla maschera.

I Giocolieri non dovranno gettare dadi ma semplicemente comunicare al Magister lo stato d'animo da suscitare in tutti coloro che saranno spettatori della grande arte appresa da Fucsia. Gli effetti saranno incontrollabili e si protrarranno finché la maschera sarà calzata sul volto del Giocoliere.

Gli altri avventurieri, durante l'esibizione del Giocoliere faranno bene a distogliere il loro sguardo da lui e tappare in qualche modo le orecchie per non cadere vittime loro stessi dell'incantamento causato dalla Maschera del Riso e del Pianto.

FATTUCCHIERI

Incontreranno la sora Beorchia, Gran Maestra già conosciuta al momento della venuta su Rarte, che trasmetterà loro i segreti della sua arte più elevata: la lettura del presente.

In qualunque specchio d'acqua, in una grande ciotola come in un lago, i Fattucchieri potranno «vedere» ciò

che accade anche a grande distanza da loro alle persone sulle quali avranno concentrato la loro attenzione; ma potranno anche mettere a fuoco ed individuare un luogo lontano o la locazione di un oggetto purché siano da essi in qualche modo conosciuti.

Per un Fattucchiere del IV grado sarà sempre possibile giovare di questa facoltà con il 65% di possibilità di riuscire a «vedere» ciò che desidera.

Il Magister dovrà avere cura di riferire la visione in maniera un po' sibillina e generica, senza entrare in particolari per non incidere in maniera troppo determinante sullo svolgimento del gioco. È opportuno ribadire che la persona, il luogo o l'oggetto dovranno essere in qualche modo conosciuti dal Fattucchiere.

EVOCATORI

Incontreranno Alceste, il Gran Maestro dell'Equilibrio che consegnerà loro il Libro delle Potenze della Luce o quello delle Potenze delle Tenebre, a seconda della scelta di parte operata da ciascun Evocatore all'inizio della sua avventura su Rarte.

L'Evocatore giunto al IV grado di Consapevolezza potrà così conoscere le caratteristiche di tutte le 15 Entità del suo schieramento (v. i paragrafi 2.9.4. o 2.9.5.) e sceglierne tre: una di basso rango, una di medio ed una di alto rango che, da ora in avanti saranno chiamate Entità Congiunte: i tre Spiriti prescelti potranno così essere evocati per nome (mai più di uno alla volta e seguendo sempre scrupolosamente tutto il rituale contemplato) e servirlo nel periodo di tempo che sarà loro concesso di rimanere su Rarte; prima che sia trascorso tale periodo, se non saranno prontamente ricacciati, diventeranno Entità Libere e non potranno essere più richiamati.

L'evocazione di qualunque delle cosiddette Entità Congiunte così come quella delle altre Potenze del proprio schieramento, costerà ogni volta all'Evocatore la perdita di 3 punti da sottrarre al proprio Livello Vitale, ma mentre per le prime ci sarà il 75% di probabilità di riuscita, per le altre la percentuale rimarrà stabilizzata sul 55% con la possibilità di compiere sempre fino a tre tentativi se gli Spiriti chiamati non saranno



graditi.

Tra una evocazione e l'altra dovranno trascorrere almeno 8 Clessidre.

Per convenzione, le prime 5 Entità di ogni schieramento devono considerarsi di basso rango, le seconde 5 di medio e le terze 5 di alto rango.

Il Magister dovrà pertanto fotocopiare le pagine relative e consegnarle al personaggio che avrà raggiunto il IV grado affinché operi le sue scelte.

Incontreranno Ermete, Gran Maestro dell'Aleph, che svelerà loro i segreti della pietra filosofale e dell'eliotròpio.

Al II grado di Consapevolezza gli Alchimisti avevano già ricevuto in dotazione la pietra filosofale ma non era stata data loro la giusta conoscenza per usarla e per produrre l'Oro alchemico. Ora sarà rivelato il Mistero della filosofia ermetica a tutti quelli che l'avranno conservata sino al passaggio al IV grado di Consapevolezza.

La «pietra» è in realtà un composto di piombo, ferro, antimonio, vetriolo, sublimato, arsenico, tartaro, mercurio, acqua di stagno, terra bruna, aria, uovo di racchino, sputo, orina ed escrementi umani in proporzioni diverse.

Questo composto ridotto in polvere e messo in un alambicco in cui saranno stati depositati impalpabili scaglie d'oro, dell'elisir di Aristeo e del balsamo di mercurio, andrà posto sul fuoco a calor lento. Tanto il precipitato che resterà sul fondo (polvere di proiezione) quanto l'elisir liquido che rimarrà in superficie (acqua di sole) dovranno essere raccolti in fiale. Se del piombo sarà posto in una notte senza doppia luna accanto alla polvere di proiezione e sopra un quadrato magico con le parole «AUROS UNISA RIMAT OSAVI SATIS» questo vile e comune metallo che possiede però la proprietà di attirare il seme spirituale dell'oro, si trasformerà per l'appunto in un pezzo di Oro alchemico.

L'acqua di sole, assimilata invece a piccole stille, avrà il potere di far ringiovanire di un anno colui che la berrà per ogni goccia che avrà ingerito.

Sotto la guida di Ermete, pertanto, ogni Alchimista sarà in grado di ricavare tanto il precipitato che trasforma il piombo in Oro quanto l'elisir di giovinezza. Una volta che avrà riempito due fiale con i potenti prodotti alchemici riceverà anche in dono dal Gran Maestro dell'Aleph 15 pietruzze di piombo che potranno, in caso di necessità, essere trasformate in Oro alchemico nelle notti di Laitia senza la doppia luna (doppio novilunio).

Poiché l'Oro alchemico è l'ultimo stadio della materia, risulta inscindibile: non può essere né spezzato, né

fuso e né ridotto in polvere; i pezzi di Oa indipendentemente dalla forma e dal peso hanno pertanto su Laitia tutti il medesimo valore. Inoltre la dotazione di solo 15 pezzetti di piombo deve essere spiegata con il fatto che le confraternite di alchimia sono delle vere e proprie zecche di stato ed un eccesso di Oa in circolazione rispetto alle ricchezze reali di Laitia potrebbe portare a gravi squilibri di ordine svalutativo...

Ermete consegnerà inoltre agli Alchimisti un quadrato di pelle di liocorno impregnato di essenza radicale di mandragola. Strofinando la pietra eliotròpia (un diaspro cinerino e screziato che gli Alchimisti avranno ricevuto al III grado di Consapevolezza) con la pelle, l'Alchimista potrà rendersi invisibile, anche se dovrà essere completamente nudo e non potrà passare davanti a specchi se non vorrà che questi riflettano centuplicata la sua ombra. Ogni volta che utilizzerà l'eliotròpio l'Alchimista perderà 2 punti di LV che non potranno mai più essere riacquistati!

MAGHI

Incontreranno Nim, antica incantevole creatura ermafrodita, di età indefinita, da tempo lontano Gran Maestro indiscusso della Casta.

Nim rivelerà ai Maghi la conoscenza degli Elementali, gli Spiriti primordiali dell'Aria, dell'Acqua, della Terra e del Fuoco che, chiamati con il loro vero nome, renderanno possibile qualunque incantesimo legato al loro elemento.

Il Mago che avrà raggiunto il IV grado di Consapevolezza disporrà di potenti alleati per compiere le più incredibili stregonerie: incendi, frane, precipitazioni d'acqua, venti turbinosi etc. In pratica, senza stabilire a priori indicazioni o restrizioni sul tipo di intervento, un Mago, in presenza di aria, acqua, terra o fuoco, pronunciando il loro vero nome (Pneos, Idriz, Geas e Ignis), potrà caricarsi della grande energia che l'elemento primordiale appellato avrà trasfuso in lui e tentare di realizzare l'incantesimo sul quale avrà concentrato le sue forze.

Nel gioco, il personaggio dovrà scrivere su un foglio che poi conse-

gnerà al Magister la magia che la sua immaginazione, la sua logica e la sua conoscenza gli avranno suggerito e, in presenza di fuoco che arde potrà invocare Ignis, in presenza di una sorgente d'acqua Idriz, e così via.

Eseguito il rituale abituale, il Mago dovrà pronunciare la frase: «OGO-POGO MALLAM ARRA VOV TUGUT SANANAS» aggiungendo il nome dell'elemento appellato e solleverà il bastone avuto in dotazione dal Guardiano della Porta di Livello al suo arrivo su Rarte.

Le magie che richiedono l'intervento di qualunque dei 4 Spiriti degli Elementi Primordiali possono dunque essere illimitate e dettate solo dalle circostanze o dalla fantasia del personaggio-giocatore; costano comunque ben 10 punti di Livello Vitale, richiedono un tempo di latenza di almeno 20 Clessidre (un girodì) tra un incantesimo e l'altro e riescono con il 65 % di probabilità al primo tentativo: se questo ha buon esito, la percentuale al tentativo successivo salirà al 70 %, se fallirà scenderà al 60 % e così via di 5 in 5 punti di percentuale.

Quando la percentuale raggiungerà il 95 % (Limite Massimo) di riuscita sarà possibile visualizzare lo Spirito Elementale presente nella magia.

Le magie potranno avere efficacia fino ad una distanza di 17 cb direzionali.

In ogni caso al IV grado di Consapevolezza gli altri 6 incantesimi conosciuti in precedenza costeranno la metà dei punti di LV previsti e il tempo di latenza tra uno e l'altro sarà ridotto a solo 8 Clessidre.

CAVALIERI DELLA FEDE

Incontreranno il Patriarca Cosmos di Cillàs che farà loro dono di una doppia piastra di osmio (metallo prezioso ad altissima densità) e di rodio sulla quale è inciso un cerchio formato da una croce con uncini rivolti verso destra simbolo della potenza dell'Universo. Ogniquale volta in battaglia un Cavaliere della Fede si inginocchierà sollevando la piastra in alto da questa si irraderà un fascio di luce azzurra che accecherà i nemici e li indurrà alla fuga. Questo simbolo della Divinità non potrà però essere esposto in presenza di magie, alchimie

o evocazioni e avrà efficacia solo contro gli umani ed umanoidi infedeli che dovranno determinare un numero su 1d20 e raffrontare il risultato ottenuto con il loro valore di TdF, TdP o di Resistenza alla Magia (anche se non si tratta in questo caso di un incantesimo in senso stretto...): se il numero ottenuto sarà uguale o minore perderanno soltanto da 2 a 12 punti di Livello Vitale o di Costituzione, a seconda del risultato del lancio di 2d6, ma non rimarranno accecati e paralizzati, né fuggiranno.

PREDICATORI

Incontreranno la sacerdotessa Sabasia che rivelerà i segreti più profondi dell'animo umano e farà loro dono di un piccolo cuore di diamante consacrato alla Grande Madre; questo assumerà un colore rosso corallo se l'interlocutore di un Predicatore è sincero e verace nel cuore, ma diventerà color nero fumo se sta mentendo o nascondendo secondi fini.

MISTICI

Incontreranno Ademaro l'Eremita dal quale apprenderanno la «tecnica» di operare miracoli nel nome del loro Sacro Protettore.

Per miracolo si deve intendere qualunque mutazione del corso del Dive-

nire o inversione degli opposti. Un sentimento che si trasforma nel suo opposto, il passaggio dal suono al silenzio e dalla Luce alle Tenebre o per contro, un oggetto che passa dallo stato di quiete a quello di moto etc. sono soltanto alcuni dei miracoli possibili ad un Mistico al IV grado di Consapevolezza; peraltro non potrà operare alcun passaggio dall'Essere al Non Essere e/o viceversa, né creare alcunché ex novo.

Se il miracolo è indirizzato verso una creatura umana o umanoide per avere efficacia occorrerà che questa sia seguace del Nuovo Culto o precedentemente convertita, ché altrimenti l'intercessione del Sacro Protettore nei confronti della Divinità non potrà avvenire.

I miracoli, inoltre, non potranno riguardare guarigioni (tali facoltà sono concesse solamente ai Predicatori taumaturghi) e non dovranno essere invocati in presenza di magie, alchimie o evocazioni.

Il giocatore dovrà pronunciare ad alta voce una preghiera al suo Sacro Protettore invitandolo a compiere il prodigio richiesto per conto del Signore senza Tempo.

Il primo miracolo si intenderà riuscito col 65% di probabilità (se determinando un numero su 1d20 il risultato sarà uguale o inferiore a 65); il miracolo successivo potrà realizzarsi col 70% di probabilità se il primo ha avuto successo e con il 60% se il pre-

cedente tentativo è stato fallito e così via, con la percentuale di riuscita che di 5 in 5 punti potrà scendere o salire a seconda del cattivo o del buon esito del tentativo precedente...

Ogni miracolo costerà al Mistico 12 punti da sottrarre al proprio Livello Vitale e dovranno trascorrere almeno 20 Clessidre (un intero girodi di gioco) prima che possa esserne operato un altro.

Infine c'è da tenere presente che una persona, un luogo, un oggetto non potranno essere «miracolati» più di una volta e se il primo tentativo fallirà non potrà mai più esserne ripetuto un altro su di loro.

Inoltre durante il sonno al Mistico potrà apparire in sogno (con il 30% di probabilità al I grado di Consapevolezza, 45% al II e 60% al III) il Sacro Protettore. Questi, indossata l'infula profetica (una sorta di fascia stretta alla vita equivalente al cerchio dell'Evocatore), gli mostrerà i pericoli e le insidie dai quali dovrà guardarsi nelle successive 20 Clessidre.

Al risveglio tutto sarà svanito nel ricordo ma durante l'intero girodi che seguirà potrà per una volta concentrarsi fortemente sulla reliquia del Sacro, richiamare il sogno e percepire una eventuale condizione di pericolo nel raggio di 30 cb.

Muoversi all'interno di questa situazione sarà per il Mistico sognatore (opportunamente imbeccato dal Magister) come vivere una sorta di *déjà-vu*.



6.2.7. Il V grado di Consapevolezza

Quando i personaggi avranno guadagnato 400 punti di Consapevolezza (+ 200 punti Conversione per i Monaci del Nuovo Popolo) raggiungeranno il V grado e diventeranno Piccoli Maestri. Una aura di energia visibile a tutti e di colore variabile, a seconda della Casta di appartenenza, si sprigionerà dalla loro persona e saranno ovunque temuti e rispettati.

Il loro cammino verso l'Illuminazione potrà dirsi concluso e potranno, se lo desidereranno, far ritorno sulla Terra.

Tabella di classificazione dell'aura a seconda della Casta

Guardiani dell'Equilibrio	: rosso corallo
Cacciatori	: rosso incarnato
Paladini	: rosso amaranto
Ladri	: verde bosco
Giocolieri	: verde smeraldo
Fattucchieri	: turchese
Evocatori	: giallo crema
Alchimisti	: arancione
Maghi	: giallo ambra
Cavaliere della Fede	: blu lilla
Predicatori	: blu indaco
Mistici	: azzurro

E... poi?

E poi si potrà sperare in una versione avanzata di Kata Kumbas che contempli la crescita fino al X grado di Consapevolezza, quello che consente di diventare Gran Maestro...

Oppure, dopo essere stati sciolti dall'Incantesimo dell'Integrazione, si potrà tornare sulla Terra per poi tentare di passare di nuovo attraverso le Porte di Livello, dar vita ad un nuovo personaggio di una Casta diversa da quella alla quale si era appartenuti e intraprendere un nuovo cammino verso l'avventura e/o verso l'Illuminazione...

Oppure si potrà diventare Magister...

Oppure, molto più semplicemente, potrà dirsi conclusa l'esperienza ludi-

ca di Kata Kumbas e si potrà pensare seriamente a dedicarsi ad un altro gioco di ruolo, oppure ai «board games», agli scacchi o alla briscola...

Oppure...

6.3. L'ingrato compito del Signore delle Grotte

Lungi dall'essere soltanto un semplice arbitro che viene interpellato per dirimere le liti e dare la corretta interpretazione alle regole o uno zelante poliziotto che fa rispettare le leggi della simulazione, il Magister assomma in Kata Kumbas una serie di funzioni essenziali all'economia del gioco. In altri termini, colui che si assume «l'ingrato compito del Signore delle Grotte» deve sapere che la riuscita di una sessione di gioco o di una campagna che si prolunga nel tempo dipendono in gran parte da lui.

Il Magister è il mondo esterno che gli esploratori visitano, i quali riescono a «vedere» Rarte solo attraverso le sue parole, le sue descrizioni, i suoi gesti; è la guida del viaggio, discreta e inflessibile; è il narratore della storia che in ogni momento può decidere di adattarla e reinventarla se le esigenze del gioco lo richiedono e senza che questo modifichi lo spirito del racconto o sia una semplice esibizione di protagonismo.

Il Magister deve senz'altro saper un po' recitare dando le giuste cadenze e le giuste pause alla storia, drammatizzando ed enfatizzando gli incontri, imitando i suoni e facendo parlare i Personaggi-non-Giocatori e i «mostri» nei quali il gruppo si potrà imbattere. L'LM dovrà essere dotato di una buona dose di humor e di presenza di spirito e acquisire prima o poi una certa esperienza anche come giocatore (altrimenti non potrà mai diventare un vero Maestro di gioco, completo ed equilibrato) con la capacità di divertirsi e reinventarsi continuamente.

Come un metodico e scrupoloso ragioniere, il Magister dovrà poi annotare sulle sue carte tutto quanto accade, avere estrema dimestichezza con i dadi, le percentuali, le tabelle, le regole.

«...in ogni caso non abbandonate il tavolo da gioco perché il giorno che lo farete la festa sarà finita e sarete diventati inesorabilmente vecchi...»

Fedor Michajlovic Dostoevskij 1865

Sarebbe inoltre importante per il Magister essere un buon disegnatore oltre che un esperto grafico di mappe e di piante di gioco; in qualunque momento, infatti, potrà essere molto utile visualizzare un particolare, un meccanismo diabolico, una scritta, un'arma inconsueta che le parole da sole non riescono a rendere alla perfezione.

In Italia, come in altre parti del mondo, è stata già da tempo proposta una chiave di lettura meramente analitica per giochi di ruolo analoghi a Kata Kumbas, dove le grotte e le segrete incarnano i sotterranei dell'inconscio nei quali è possibile incontrare mostri ancestrali e tesori di inestimabile valore. Dato per buono questo tipo di analogie e di relazioni, il cammino attraverso i dongioni, le città abbandonate, i castelli misteriosi, altro non rappresenterebbe se non la lunga e pericolosa avventura psicoanalitica e il Magister un «operatore» camuffato che si pone come obiettivo la liberazione dell'individuo utilizzando nuove esperienze di terapia di gruppo. A noi, in tutta sincerità, queste interpretazioni interessano solo marginalmente: è sufficiente che il Magister sia dotato naturalmente di una attenta sensibilità e di buon senso comune, senza porsi necessariamente problemi interpretativi o obiettivi terapeutici.

Il vero Signore delle Grotte dovrà acquisire una certa dimestichezza con le armi e le armature di tipo antico e medioevale e una buona conoscenza della letteratura fantasy (molti dei titoli che riteniamo importanti sono elencati nella Bibliografia riportata in fondo).

Comunque, la qualità più notevole che il Magister dovrà possedere è la capacità di lasciar giocare senza interferire in alcun modo nelle scelte dei

giocatori, senza prodigarsi in consigli da grillo parlante (sono destinati a fare una brutta fine...) e senza far emergere quel protagonismo latente, presente almeno in potenza in ogni LM, che deriva dalla presunzione di sentirsi, oltre che al di fuori e al di sopra delle parti, anche superiore, in quanto perfetto conoscitore delle regole, dei luoghi che si esplorano e degli incontri nei quali i personaggi si imbattono. Qualora poi sia lui stesso ad inventare lo scenario di gioco, oltre a tenere in qualche modo presenti i consigli del capitolo seguente, dovrà sempre badare al giusto equilibrio e mantenere vivi l'interesse e l'attenzione senza appesantire la storia di continui incontri, di tesori inverosimili e di trappole mortali.

Non proponiamo un modello di superuomo come Magister, ma soltanto una persona che sappia razionalmente valutare gli accadimenti.

Il Magister dovrà ricordarsi di mostrare ai giocatori *sempre e soltanto ciò che essi sono realmente in grado di vedere, ascoltare e percepire in qualche modo* (senza fare anticipazioni e senza guidarli verso le direzioni più interessanti) evitando che i giocatori stessi vedano in

lui il nemico da superare o il complice delle loro scelte.

L'LM dovrà essere in grado di prevenire tutte le soluzioni che gli avventurieri potranno proporre in una determinata situazione e poi essere libero di inventare al momento di fronte a iniziative inaspettate e a nuove dinamiche di gioco e di comportamento. A questo proposito è bene che il Magister sia l'interfaccia prevalentemente del solo portavoce tra i giocatori, evitando di rispondere a tutte le richieste di aiuto che sicuramente gli perverranno dal gruppo, soprattutto se questo si trova in difficoltà o a corto di idee.

Il Magister, in conclusione, dovrà essere presente in ogni momento a se stesso e alla storia, senza ergersi a protagonista assoluto e senza parteggiare sfacciatamente per i mostri che ha creato o per il gruppo degli avventurieri; dovrà, da vero Signore delle Grotte, rendere reale ciò che è fantastico e fantastico ciò che è reale, assimilando e introducendo nella storia, sempre che sia possibile, tutti gli elementi del quotidiano e gli spunti che la realtà offre sicuramente nel corso di una sessione di gioco.

6.3.1. Come si prepara un'avventura

Preparare un'avventura avvincente ed equilibrata richiede una grossa dose di immaginazione fantastica non disgiunta da una perfetta conoscenza delle dinamiche di gioco e da una convincente razionalità creativa.

Se è pur vero che si può inventare tutto di sana pianta, dai luoghi agli incontri, dall'ambientazione alle motivazioni della ricerca, noi vi consigliamo, seguendo lo spirito di Kata Kumbas, di andare alla caccia di storie oscure ed arcane, di misteri e di leggende che avvolgono il vostro paese o la vostra città: provate innanzitutto ad anagrammarne il nome e magari a collocare la città nella opportuna regione di Laitia (sempre che si trovi in Italia...).

Successivamente andate a rendervi conto di persona dello scenario prescelto, documentatevi sulla storia, ascoltate i racconti dei vecchi e dei custodi, leggete tra le righe delle guide turistiche e alla fine portate il tutto nel mondo parallelo di Rarte dove il luogo da voi scovato potrà vivere di una vita fantastica analoga a quella della realtà, ma sostanzialmente trasfigurata e quasi irricognoscibile.

In ogni caso, prima di disegnare la pianta dello scenario prescelto, sarà necessario definire gli obiettivi della spedizione (tenete sempre presente la realtà come appare agli occhi della vostra fantasia e le storie più o meno verosimili del posto nel quale avete deciso di collocare la vostra avventura), popolare gli ambienti di mostri e creature caratteristiche e creare una solida e plausibile impalcatura di fatti, narrazioni, relazioni e avvenimenti

storici o fantastici che dovranno costituire l'antefatto, e, nello stesso tempo, il filo conduttore dell'intera vicenda.

Una volta tracciata la mappa occorrerà poi definire l'ubicazione dei mostri e delle varie entità che animano lo scenario, delle trappole e dei meccanismi, delle scritte e dei Personaggi non Giocatori che potranno essere incontrati. Bisognerà quindi localizzare con cura i tesori e gli oggetti che potranno essere rinvenuti e trascrivere il tutto alla maniera dello scenario di *Battista il pollaiolo* o della *Maschera d'oro* e il *Cimitero dei pellegrini* che trovate in questa confezione di gioco.

Immaginiamo che Simona P., intraprendente e dinamica Magistra, decida, dopo aver ascoltato alcune strane storie e leggende sui sotterranei di Sanremo, di organizzare un'avventura utilizzando come scenario proprio la città ligure nella quale trascorre le vacanze estive.

Una delle leggende parla di un antico cavaliere (un Paladino di tutti i Confini?) che, dopo aver liberato una principessa, rifiuta di sposarla per amore dell'avventura e che poi, accortosi col tempo di quanto fosse importante per lui, decide di tornare e di chiederla in moglie. Ma, prosegue la storia, uno strano ed impenetrabile segreto avvolge il conte Tillicus, il cavaliere che per gli occhi belli della principessa Marilia aveva osato sfidare il drago Trambleo: non riesce, per quanto lo desidera ardentemente, a penetrare nel dedalo dei Vallai (le vie interne della vecchia Sanremo) dove sembra si sia volontariamente rinchiusa l'avvenente pulzella.

Simona immagina che Tillicus vada alla ricerca di un manipolo di avventurosi eroi che lo aiuti nella ricerca della principessa e magari lo liberi da quello strano maleficio, offrendo in cambio il suo castello sul Poggio.

La storia comincia a prendere corpo. Simona trova un titolo che la soddisfa: «Il Signore che non sorride, ovvero il mistero di Tillicus, conte delle Terre Libere», si procura del materiale sui Vallai e ritrova, grazie all'Ente Turismo, delle vecchie mappe; decide inoltre di dedicare alcuni dei suoi giorni di vacanza alla visita dei vecchi quartieri di Sanremo ed ha la fortuna di accedere ai sotterranei, utilizzati un tempo lontano dai sanremesi come rifugio durante le invasioni

dei predoni che provenivano dal mare.

Ormai è completamente rapita dalla storia e dallo scenario suggestivo.

Nasce così su Laitia, in terra di Gruilia la città di Morsena coi suoi Vallai, i suoi sotterranei, il conte Tillicus e la bella Marilia, le inquietanti creature che si aggirano la notte per i quartieri antichi, i Predoni del mare, i sanguinari rampolli del drago Trambleo e così via.

A questo punto Simona P. disegna la mappa della zona da esplorare, colloca tesori e trabocchetti, sistema i mostri, studia gli incontri, e prepara la tabella di attivazione delle creature erranti (tra l'altro anche per gli oggetti, i tesori, le iscrizioni murarie, gli esseri fantastici etc., si richiama alle storie che ha ascoltato o alle suggestioni che la visita a quei luoghi misteriosi le aveva procurato).

P.S. Se volete sapere qualche cosa in più sul conte Tillicus vi consiglio di passare una volta o l'altra per Sanremo o attendere il giorno in cui, assieme alla nostra dolce amica Simona ci decideremo a pubblicare anche quest'avventura...



Tabelle riassuntive delle Stirpi e delle Caste

Oltre ai bonus che vengono indifferentemente assegnati ad ogni personaggio al momento del passaggio ad un grado superiore, esistono dei benefici particolari, specifici di ogni Caste, che sono stati raccolti in quattro

tabelle riassuntive dei primi tre gradi di Consapevolezza.

È bene ricordare che personaggi con Forza uguale o superiore a 15 possono usare qualunque tipo di arma e di armatura; con Abilità uguale o superiore

a 15, hanno un bonus di +1 nel Tiro a Distanza; con Conoscenza uguale o superiore a 15, sono in grado di capire e di parlare gli idiomi di Laitia.

IPERBOREI

Caste	Caratteristiche	Bonus	Inibizioni
GUARDIANI DELL'EQUILIBRIO	Uomini d'ordine che sanno menar le mani e fanno rispettare la giustizia. Amano le armi e la vita attiva; sono forti e coraggiosi e non credono alla magia.	Sulla Forza scelgono al meglio dei 3 lanci di 3d6 + 2.	-2 al Tiro del Fato. Non portano armi e oggetti magici.
CACCIATORI	Vivono di caccia e di pesca in comunità tra i boschi. Sono dei soldati molto richiesti (e ben pagati) per la loro abilità con le armi da lancio. Amano la natura e gli animali.	+1 nel Tiro a distanza. Sulla Forza e sulla Abilità scelgono al meglio dei 2 lanci di 3d6 + 2.	Non portano armature pesanti.
PALADINI DI TUTTI I CONFINI	Sono nobili guerrieri che combattono per i loro alti ideali di giustizia, di onore e di fede. Non temono la morte e sanno cavalcare con maestria.	+1 al Tiro del Fato. Possono portare armi e armature magiche. Sulla Forza e sulla Conoscenza scelgono al meglio dei 2 lanci di 3d6 + 2.	



Acquisizioni

I Grado di Consapevolezza

II Grado di Consapevolezza

III Grado di Consapevolezza

Dotazione di un unguento che lenisce i dolori e cicatrizza tutte le ferite e di una spada che procura +3 di Danni.

Dotazione di un cane da combattimento già addestrato.

15% di probabilità di riconoscere orme, seguire tracce, comprendere il linguaggio degli uccelli. 10% di probabilità di comunicare con i quadrupedi e con tutte le creature dei boschi.

+1 nel Tiro a distanza.
40% di possibilità di riconoscere orme, seguire tracce, comprendere il linguaggio degli uccelli.
25% di possibilità di comunicare con i quadrupedi e con tutte le creature dei boschi.

+1 nel Tiro a distanza. 60% di possibilità di riconoscere orme, seguire tracce, comprendere il linguaggio degli uccelli. 50% di possibilità di comunicare con i quadrupedi e con tutte le creature dei boschi. Dotazione di un falcone ammaestrato.

Dotazione di uno scudo magico (+15% nella Parata)

Investitura di cavaliere. Dotazione di un cavallo da guerra e di un appezzamento di terra.

ROM

Caste	Caratteristiche	Bonus	Inibizioni
LADRI	Agili, abili e intriganti, fanno del borseggio un'arte raffinata. Sanno nascondersi senza farsi scorgere. Svolgono sovente una funzione importante di equilibrio sociale rubando ai ricchi e redistribuendo ai poveri.	Sulla Forza e sulla Abilità scelgono al meglio dei 2 lanci di 3d6 + 2.	Non portano armature più pesanti di quelle in pelle e non usano armi ingombranti e di grosso calibro.
GIUOCOLIERI	Artisti girovaghi un po' funamboli, un po' prestigiatori, un po' equilibristi, un po' acrobati, un po' musicisti. Abili nei Tiri a distanza dei loro oggetti di lavoro: clave, palle, coltelli etc.	Sulla Abilità scelgono al meglio dei 3 lanci di 3d6 + 2. + 1 nei Tiri a distanza dei «loro» oggetti. 85% di possibilità di eseguire con successo il loro esercizio «favorito».	Non portano armature di alcun tipo e non usano armi pesanti.
FATTUCCHIERI	Sanno risolvere problemi d'amore, d'affari e di salute con i loro filtri, le loro pozioni, gli amuleti e le fatture. Predicano il futuro e lanciano oscuri anatemi.	Sulla Abilità e sulla Conoscenza scelgono al meglio dei 2 Lanci di 3d6 + 2.	



POPOLO ANTICO

Caste	Caratteristiche	Bonus	Inibizioni
EVOCATORI	Seguaci delle antiche divinità, sono gli ultimi ministri della religione dei Padri. Riescono ad evocare le potenze della Luce o delle Tenebre (a seconda delle loro scelte di fede) e a tenerle per un certo tempo ai loro servigi.	Sulla Forza e sulla Conoscenza scelgono al meglio dei 2 lanci di 3d6 + 2. Possono liberamente entrare in qualunque città, castello, tempio etc. e vengono trattati come ospiti di riguardo.	Non portano armature e usano solo armi leggere. 3 soli lanci per le dotazioni ereditarie.
ALCHIMISTI	Studiano le proprietà delle erbe e delle pietre, trasmutano i metalli, forgiavano armi magiche e, all'interno delle loro confraternite, producono l'Oro alchemico. Leggono e interpretano le antiche scritture e le formule esoteriche.	Sulla Abilità e sulla Conoscenza scelgono al meglio dei 2 lanci di 3d6 + 2.	Non portano armature e usano solo armi leggere.
MAGHI	Senza aver frequentato le scuole di magia, grazie all'Incantesimo dell'Integrazione, sono in grado di eseguire incantesimi. Operano con l'aiuto degli Spiriti Elementali dell'Acqua, dell'Aria, della Terra e del Fuoco.	Sulla Conoscenza scelgono al meglio dei 3 lanci di 3d6 + 2.	Non portano armature e usano solo armi leggere. 3 soli lanci per le dotazioni ereditarie.

* N.B. Le formule e le scritture arcane che un Alchimista può interpretare sono quelle magiche, quelle negromantiche, quelle celesti e demoniache. È evidente che di fronte ad un indovinello, ad un crittogramma, ad un rebus o ad un idioma antico (è frequente in Kata Kumbas il ricorso al latino, al greco classico, alle forme

Acquisizioni		
I Grado di Consapevolezza	II Grado di Consapevolezza	III Grado di Consapevolezza
25% di probabilità di riuscire a sfilare denari, aprire serrature, avvertire rumori sospetti, intuire e localizzare trappole, nascondersi nell'ombra.	50% di probabilità di riuscire a sfilare denari, aprire serrature, avvertire rumori sospetti, intuire e localizzare trappole, nascondersi nell'ombra.	75% di probabilità di riuscire a sfilare denari, aprire serrature, avvertire rumori sospetti, intuire e localizzare trappole, nascondersi nell'ombra. Dotazione di una scimmietta ammaestrata.
40% di possibilità di riuscire a calmare gli animali esagitati col suono del loro strumento, camminare sulla fune, arrampicarsi su pareti ripide, catturare con la corda (tipo «lazo»), ammaestrare animali selvatici.	55% di possibilità di riuscire a calmare gli animali esagitati col suono del loro strumento, camminare sulla fune, arrampicarsi su pareti ripide, catturare con la corda, ammaestrare animali selvatici.	75% di possibilità di riuscire a calmare gli animali esagitati col suono del loro strumento, camminare sulla fune, arrampicarsi su pareti ripide, catturare con la corda, ammaestrare animali selvatici. Dotazione di un orsetto lavatore.
50% di probabilità che le fatture, i filtri e gli amuleti sortiscano l'effetto voluto. 10% di probabilità che i loro oscuri anatemi vadano a segno. 5% di probabilità di riuscire a predire il futuro.	60% di probabilità che le fatture, i filtri e gli amuleti sortiscano l'effetto voluto. 20% di probabilità che i loro oscuri anatemi vadano a segno. 15% di probabilità di riuscire a predire il futuro.	75% di probabilità che le fatture, i filtri e gli amuleti sortiscano l'effetto voluto. 35% di probabilità che i loro oscuri anatemi vadano a segno. 30% di probabilità di riuscire a predire il futuro.



Acquisizioni		
I Grado di Consapevolezza	II Grado di Consapevolezza	III Grado di Consapevolezza
Ogni evocazione costa 5 punti di LV e ha il 55% di riuscita. Se l'LV è superiore a 40 si può ritentare immediatamente un'altra evocazione se la prima non ha avuto successo. Tra una evocazione ed un'altra devono trascorrere almeno 20 Clessidre.	Ogni evocazione costa 4 punti di LV e ha il 55% di probabilità di riuscita. Tra un'evocazione e l'altra devono trascorrere almeno 15 Clessidre. Se lo Spirito chiamato non è di gradimento lo si può ricacciare indietro e tentare subito un'altra evocazione. Un solo lancio per un'ulteriore dotazione ereditaria.	Ogni evocazione costa 3 punti di LV e ha il 55% di probabilità di riuscita. Tra un'evocazione e l'altra devono trascorrere 10 Clessidre. Si possono compiere fino a 3 tentativi se gli Spiriti chiamati non sono di gradimento. 10% di possibilità che qualunque preghiera o invocazione possa essere ascoltata ed esaudita dai propri dei. Un solo lancio per un'ulteriore dotazione ereditaria.
Se le dosi e gli ingredienti sono giusti le alchimie riescono sempre e comunque. 45% di possibilità di risolvere e interpretare formule e scritti arcani*.	Dotazione di una pietra filosofale che trasforma i metalli in oro alchemico. 70% di probabilità di risolvere e interpretare formule e scritti arcani*.	Dotazione di una pietra eliotròpia che dà l'invisibilità che però sapranno utilizzare solo al IV Grado. Formule e scritti arcani sono sempre risolti e interpretati*.
Fino a 40 punti di LV conoscono e usano un incantesimo, da 41 a 60 due incantesimi, da 61 a 80 tre incantesimi con un tempo di latenza di 20 Clessidre tra una magia e l'altra e un costo variabile in termini di LV.	Possono conoscere e usare 4 incantesimi, con un tempo di latenza di 15 Clessidre tra uno e l'altro e un costo di punti LV variabile. Un solo lancio per un'ulteriore dotazione ereditaria.	Possono conoscere e usare fino a 6 incantesimi con un tempo di latenza di 10 Clessidre tra uno e l'altro e un costo variabile di punti LV. + 2 al Tiro del Fato. Un solo lancio per un'ulteriore dotazione ereditaria.

arcaiche e dialettali) tutti i personaggi, compresi gli Alchimisti, dovranno cercare di trovare la chiave di interpretazione senza far ricorso in alcun modo al dado e alla casualità.

Le Caste del Nuovo Culto: i MONACI

Caste	Caratteristiche	Bonus	Inibizioni
I CAVALIERI DELLA FEDE	Difensori della nuova religione. Intransigenti, volitivi e determinati, combattono eretici, nemici ed infedeli con uguale vigore. Scovano ed esorcizzano demoni e possono portare qualunque tipo di arma ed indossare qualunque armatura. Convertono con la forza in tutte le sue accezioni.	Probabilità dell'80% di scacciare i non-morti. Sulla Forza scelgono al meglio dei 3 lanci di $3d6 + 2$.	
I PREDICATORI	Monaci itineranti e predicatori, instancabili camminatori e dotati di grande comunicativa. Operano guarigioni nel nome del loro Sacro Protettore, imponendo le mani, soffiando nel corpo del malato e bagnando di saliva le parti ferite o infette. Convertono con il ragionamento, l'abilità dialettica, la promessa di redenzione ultramondana.	Probabilità del 75% di scacciare i non-morti. Sulla Abilità scelgono al meglio dei 3 lanci di $3d6 + 2$.	Non possono usare armi da taglio e non possono portare armature di metallo.
I MISTICI	Monaci dediti alla non violenza, alla meditazione, alla ricerca interiore. Sono votati alla castità e sono instancabili ricercatori di reliquie. Sopportano con stoicismo la fame, i disagi, la stanchezza e le ferite. Ricevono in sogno aiuti dal loro Sacro Protettore. Convertono per fede, per conoscenza mistica, con l'esempio.	Sulla Conoscenza scelgono al meglio dei 3 lanci di $3d6 + 2$. + 3 al Tiro della Provvidenza. Probabilità del 70% di scacciare i non-morti. Possono stare sino a 40 Clessidre senza bere, mangiare o riposare. Sottraggono all'LV solo la metà dei danni ricevuti.	Non combattono e non portano pertanto nessun tipo di arma e di armatura. Non dividono i Punti Consapevolezza ottenuti dal gruppo con la soppressione di nemici e/o creature ostili.



Acquisizioni

I Grado di Consapevolezza

Scovano demoni al 35% e li esorcizzano al 25% di probabilità solo invocando il Sacro Protettore.

Convertono PnG umani col 25%, umanoidi col 45% ed animali col 65% di probabilità di riuscita dopo aver confrontato il risultato di $3d6 + 2$ con il valore della propria Forza.

II Grado di Consapevolezza

50 Punti Consapevolezza + 25 Punti Conversione.

Scovano demoni col 50% e li scacciano definitivamente col 40% di probabilità sempre invocando il Sacro Protettore.

Convertono PnG umani col 30%, umanoidi col 50% e animali col 70% di probabilità di riuscita dopo aver confrontato il risultato di $3d6 + 2$ con il valore della propria Forza.

III Grado di Consapevolezza

100 Punti Consapevolezza + 50 Punti Conversione.

Scovano demoni col 75% e li esorcizzano col 60% di probabilità sempre invocando il Sacro Protettore.

Convertono PnG umani col 35%, umanoidi col 55% e animali col 75% di probabilità di riuscita dopo aver confrontato il risultato di $3d6 + 2$ con il valore della propria Forza.

Operano guarigioni nel nome del Sacro Protettore col 45% di probabilità di riuscita e la perdita di 10 punti di L.V.

Convertono PnG umani col 25%, umanoidi col 45% e animali col 65% di probabilità di riuscita dopo aver confrontato il risultato di $3d6 + 2$ con il valore della propria Abilità.

50 Punti Consapevolezza + 25 punti Conversione.

Operano guarigioni nel nome del Sacro Protettore col 55% di probabilità di riuscita e la perdita di 10 punti di L.V.

Convertono PnG umani col 30%, umanoidi col 50% e animali col 70% di probabilità di riuscita dopo aver confrontato il risultato di $3d6 + 2$ con il valore della propria Abilità.

100 Punti Consapevolezza + 50 Punti Conversione.

Operano guarigioni nel nome del Sacro Protettore col 55% di probabilità di riuscita e la perdita di 10 punti di L.V.

Convertono PnG umani col 35%, umanoidi col 55% e animali col 75% di probabilità di riuscita dopo aver confrontato il risultato di $3d6 + 2$ con il valore della propria Abilità.

Quando dormono può apparire loro in sogno il Sacro Protettore per fornire aiuto e consigli (30% di probabilità che appaia il Sacro Protettore e che nel girodi successivo il Mistico possa avvertire, concentrandosi, una situazione di pericolo nel raggio di 30 cb).

Convertono PnG umani col 25%, umanoidi col 45% e animali col 65% di probabilità di riuscita dopo aver confrontato il risultato di $3d6 + 2$ con il valore della propria Conoscenza.

50 Punti Consapevolezza + 25 punti Conversione.

Quando dormono può apparire loro in sogno il Sacro Protettore per aiuto, visioni profetiche, consigli (45% di probabilità che appaia in sogno il Sacro Protettore e che nel girodi successivo il Mistico possa avvertire, concentrandosi, una situazione di pericolo nel raggio di 30 cb).

Convertono PnG umani col 30%, umanoidi col 50% ed animali col 70% di probabilità di riuscita dopo aver confrontato il risultato di $3d6 + 2$ con il valore della propria Conoscenza.

100 Punti Consapevolezza + 50 Punti Conversione.

Quando dormono può apparire loro in sogno il Sacro Protettore per aiuto, visioni profetiche, consigli (60% di probabilità che appaia in sogno il Sacro Protettore e che nel girodi successivo il Mistico possa avvertire, concentrandosi, una situazione di pericolo nel raggio di 30 cb).

Convertono PnG umani col 35%, umanoidi col 55% ed animali col 75% di probabilità di riuscita dopo aver confrontato il risultato di $3d6 + 2$ con il valore della propria Conoscenza.



7. BESTIARIO

... ovvero le altre razze, gli animali strani e le mostruose creature di Laitia

7.1. Aspetti generali

Nelle pagine seguenti sono descritte alcune delle «creature» che possono essere incontrate durante uno degli scenari già predisposti o che possono essere usate per popolare le avventure di gioco.

Oltre alle caratteristiche somatiche, per ogni essere vengono definiti gli ambienti nei quali vive e si muove, le sue abitudini e tutta una serie di parametri utili per quantificare il valore di un incontro o di un combattimento nel quale è impegnato.

7.1.1. Caratteristiche base

Potenza: è una delle caratteristiche primarie il cui campo di valori va da 3 a 20. Oltre alla muscolarità, il concetto di Potenza comprende l'«endurance», la tenacia e l'aggressività.

Agilità: comprende i concetti di velocità e destrezza e varia da essere ad essere, anche della stessa specie. Il suo campo di valori va da 3 a 20.

Intelligenza: i cui valori sono stati raggruppati per comodità in tre grosse classi.

da 1 a 4	= esseri solo istintivi;
da 5 a 12	= esseri semi intelligenti;
da 13 a 20	= esseri intelligenti umanoidi.

7.1.2. Altre caratteristiche

Costituzione: equivale al concetto di Livello Vitale già esaminato precedentemente per i personaggi. Un essere con Costituzione 11 sarà pertanto considerato gracile mentre uno con Costituzione dai 40 in su decisamente «roccioso» e vitale. Il valore della Costituzione varia da 15 a 80.

Attacco: rappresenta il corrispondente dell'arma usata da un personaggio e può avere un valore di 10, 15 o 20.

Corazza: rappresenta lo spessore della «pellaccia» o delle squame di una creatura ed ha un campo variabile da 0 a 4.

7.1.3. Resistenza alla Magia (RaM)

Gli esseri non umani non hanno il Fato o la Provvidenza dalla loro o contro di loro: essi hanno solamente

mento nel quale è impegnato.

Ad ogni creatura viene assegnato solitamente un valore massimo ed uno minimo per ogni caratteristica, in modo che il Magister possa definire preventivamente gli attributi particolari di quello specifico «mostro» all'interno di un dato campo di valori o, nel caso si presentasse in «gruppo», differenziare quello più veloce, meno resistente, più intelligente etc.

un **Valore di Resistenza alla Magia** che varia da 1 a 20 e che rappresenta il numero che un Mago, ad esempio, dovrà riuscire ad ottenere o a superare perché il suo incantesimo abbia effetto.

7.1.4. Valore Incontro (VI)

Definisce il valore numerale, appunto, che verrà attribuito ai personaggi che incontreranno una particolare creatura senza ingaggiare con essa una qualsiasi forma di lotta; *qualora si riuscisse poi ad avere la collaborazione di questo essere, il valore dovrà considerarsi raddoppiato.*

Esempio:

Qualora il gruppo dovesse incontrare 3 Cinocefali (Mauth) e riuscisse a farsi dare delle utili indicazioni, avrà ottenuto un Valore di Incontro pari a 3 (Valore Incontro di ogni singolo Mauth) x 3 (n° di Mauth incontrati) x 2 (raddoppio per la fiducia e la collaborazione ottenute) = 18 punti Consapevolezza da dividere tra i personaggi sopravvissuti al termine dell'avventura.

7.1.5. Valore Soppressione (VS)

Questo valore definisce numericamente il punteggio (anche se K.K., lo ribadiamo, non è un gioco a punti e tutto serve per quantificare solamente il Livello di Consapevolezza raggiunto) che si attribuirà al gruppo di avventurieri che avrà ingaggiato un combattimento con un mostro. Anche se chiamato «Valore Soppressione», esso dovrà essere attribuito anche nel caso in cui non si arrivi alla morte fisica della creatura ma solamente, ad esempio, alla sua fuga.

I due valori sopra descritti costituiscono un addendo importante per la crescita del Livello di Consapevolezza dei personaggi e **vengono attribuiti al gruppo intero** (non al singolo personaggio che magari ha ucciso materialmente un mostro) che, al termine dell'avventura, si dividerà equamente tali punteggi.



7.2. I mostri

7.2.1. Arpie

Le Arpie sono esseri in forma di uccello, con il viso, il seno ed il collo di donna. Parlano le lingue degli umani, sono voraci ed insaziabili e si precipitano sui commensali a banchetto per strappar loro via di mano le cibarie con le zampacce adunche.

Il volto pallido, raggrinzito e magro per la fame e per la rabbia, le zampe sinistramente artigliate, le Arpie hanno il corpo da avvoltoio e le alacce grandi e deformi; il ventre è fetido ed hanno una lunga coda come di serpe che si attorciglia e si snoda in continuazione. Il loro lezzo micidiale le annuncia in largo anticipo e infesta i posti visitati.

Le Arpie sono una «maledizione» contro qualcuno che ha infranto una regola divina; sono delle persecutrici tenaci e instancabili: tutto divorano schiamazzando e tutto trasformano in escrementi...



Potenza	12-15	Resistenza alla Magia	7-11
Agilità	8-15	Corazza	0
Intelligenza	6-11	Valore Incontro	2
Costituzione	26-41	Valore Soppressione	4
Attacco	15		
(con gli artigli e i denti aguzzi)			

7.2.2. Basilisco

È un rettile lungo circa un cubito, nato da un uovo di gallina covato da un serpente, con due piccole protuberanze cornee sulla fronte ricoperte dalla pelle, otto zampe, squame e piume mischiate insieme; anche intorno alla testa, a forma di gallo e di crotalo, ha una corona di piume fitte e corte ma rigide come squame.

Il Basilisco ama i luoghi deserti, anzi crea i deserti... Il suo sguardo pietrifica e può essere neutralizzato solo da uno specchio. Ai suoi piedi cadono morti gli uccelli ed imputridiscono i frutti; l'acqua dei ruscelli ai quali si abbevera rimane avvelenata per secoli.

L'odore della donnola e il canto del gallo lo uccidono.

I Basilischi sono creature grasse e lente, corazzate come armadilli e di intelligenza limitata. Di colorito verde-bruno questi esseri sono solitari e difficilmente assoggettabili. Restano immobili anche per giorni interi e sembrano di pietra: i Basilischi sono infatti animali a sangue freddo che hanno bisogno di calore e di luce per riattivare lentamente le loro funzioni vitali.

Queste orribili creature riescono ad orientare i loro occhi maledetti, color verde pallido, sull'intero arco di 180°. Chi li alleva li dovrà porre in contenitori scuri ed opachi o portarli con sé chiusi in un sacco pesante di tela.

Se bruciati e ridotti in cenere, sono di grande importanza nella preparazione dell'Oro e di altri composti alchemici.



Potenza	4-7	Resistenza alla Magia	12-16
Agilità	5	Corazza	3
Intelligenza	4	Valore Incontro	1
Costituzione	13-16	Valore Soppressione	4
Attacco: pietrificazione con lo sguardo (occorre il Tiro del Fato o della Provvidenza)			

7.2.3. Biro Biro

I Biro Biro sono creature demoniache, sgradevoli, mollicce e per lo più mute che emettono un lungo sibilo, simile a quello di certi serpenti, solo quando sono spaventati o intendono incutere timore.

Devoti servitori dell'Oscuro, i Biro Biro combattono fino alla morte. Sono particolarmente adatti a presidiare e a ricoprire le mansioni di guardiani.

Hanno lo stomaco smisuratamente grosso e si nutrono anche di carne umana, pur se non disdegnano i piccoli mammiferi; sgranocchiano ed inghiottono ogni cosa, dilaniati da una fame incessante, dalle biglie di ferro ai sassi, ma hanno una forte predilezione per la terra: è la loro geofagia, infatti, che li porta ad avere lo stomaco così dilatato ed argilloso.

Il cranio è piccolo in rapporto al collo esageratamente taurino; hanno la bocca larga e i denti, posti su due file parallele, sono potenti ed aguzzi. I loro occhi sono bianchi e iridescenti e possono fendere il buio fino a 60 cubiti. Il colorito della pelle è cangiante e comunque, in condizioni di tranquillità, si orienta sulla tonalità del turchese. I piedi dei Biro Biro, enormi, emanano forti esalazioni di acido butirrico.

Alti circa 3 cubiti, i Biro Biro presentano un dimorfismo sessuale non molto accentuato sicché, ad uno sguardo poco attento, gli individui maschi non si distinguono facilmente dalle femmine. Di scarsa intelligenza, non sono portati a trattare con nessuno, tranne che con i loro padroni.

Sono solitamente armati di spada corta (che portano alla cintola) e vivono praticamente nudi; si riparano con enormi scudi rettangolari di legno sui quali applicano, come ornamento, gusci di tartarughe.

Vivono in comunità e colonie numerose.



Potenza	7-10	Resistenza alla Magia	3-6
Agilità	4-9	Corazza	1
Intelligenza	9-12	Valore Incontro	1
Costituzione	20-31	Valore Soppressione	2
Attacco	10		

7.2.4. Bruti

Sono esseri di corporatura enorme, alti oltre 2 metri e mezzo (5 cubiti) e robusti in proporzione. Sono ferocissimi e difficilmente assoggettabili a qualunque ordine o padrone. La loro razza è in via di estinzione.

Si aggirano tra le rovine di città abbandonate, i sotterranei dei palazzi e le scogliere marine.

I Bruti, in tutte e due le mani ed anche in ciascun piede, presentano 6 dita: le quattro dita in eccedenza sono in realtà pollici (per i piedi, alluci) che si oppongono al «pollice naturale» dotando l'arto di una forza inaudita.

Sono estremamente intelligenti ma privi di senso cooperativo (sono anche molto diffidenti tra loro) e questo ha segnato la rovina della loro razza.

Si possono incontrare soli o al massimo in gruppi di due-tre in-



dividui; violenti per natura, possono non eliminare immediatamente i loro nemici ma catturarli prigionieri. Praticano la tortura ed ogni forma di sevizie.

I Brutti possono anche uccidere per il possesso di un pezzo di vetro in quanto sono irresistibilmente attratti da tutto ciò che luccica.

Potenza	16-20	Resistenza alla Magia	4-8
Agilità	7-10	Corazza	1
Intelligenza	13-18	Valore Incontro	3
Costituzione	36-48	Valore Soppressione	4
Attacco (con le mani)	15		
(con arma)	20		

7.2.5. Centauro

Si tratta di una creatura con la testa ed il tronco da uomo e con il corpo e le quattro zampe da cavallo.

Esseri ibridi e orribili, dotati di una forza proverbiale, i Centauri sono estremamente intelligenti, ma anche avidi di tesori e gelosi delle loro conoscenze. Di solito girano armati di arco e indossano un pettorale di duro cuoio che protegge il loro tronco umano.

Si lasciano cavalcare con estrema difficoltà, tranne che per rendere servizio ai loro amici o come contropartita ad un favore ricevuto.

Hanno una estrema pazienza con i bambini e per questa loro dote risultano degli ottimi educatori; sono particolarmente versati nell'arte della musica, della caccia, della guerra e della medicina.

I Centauri si ubriacano facilmente, anche al solo odore del vino o di altre bevande inebrianti.



Potenza	14-18	Resistenza alla Magia	8-14
Agilità	14-18	Corazza	1
Intelligenza	16-19	Valore Incontro	4
Costituzione	44-55	Valore Soppressione	2
Attacco (con gli zoccoli)	10		
o a seconda dell'arma			

7.2.6. Cinocefali (o Mauth)

Sono esseri provenienti dalle regioni della Nidia che hanno la testa di cane e non possono dire una sola parola senza interrompersi ed abbaiare, mescolando latrati e discorsi. Mangiano, come i canidi, carne cruda e sono creature estremamente intelligenti ed infelici, noiose e petulanti.

Hanno un odorato finissimo ed abbinano le qualità del cane a quelle dell'uomo; per le loro insolite caratteristiche sono assai ricercati dagli Alti Signori di Laitia che li usano al loro servizio in mansioni umili e con funzioni di guardiani (spesso della loro muta di cani) e di custodi.

In considerazione del loro alto valore commerciale i Cinocefali sono braccati da mercanti di ogni risma che poi li rivendono a prezzi elevatissimi.



I Mauth vivono anche allo stato selvaggio, lontani dai villaggi e mischiati ad altri animali nomadi che spesso guidano all'assalto di pollai, di allevamenti di conigli e di stalle.

Poco socievoli e vendicativi, i Cinocefali possono essere incontrati ovunque e se ricolmati di attenzione e di cibo diventano affettuosi e fedeli.

Potenza	7-10	Resistenza alla Magia	1-20
Agilità	10-15	Corazza	0
Intelligenza	9-11	Valore Incontro	3
Costituzione	26-36	Valore Soppressione	2
Attacco	10		
(con le mani e con i denti) oppure in rapporto all'arma usata			

7.2.7. Colagogo

Si tratta di un millepiedi lungo circa tre cubiti dal corpo tubolare del diametro non molto inferiore al cubito e dalle innumerevoli paia di zampe poste in numero pari sui vari segmenti nei quali è diviso.

Il Colagogo è un centipede sempre arrabbiato, brontolone nel migliore dei casi, un temperamento che Jung avrebbe definito senza esitazioni «bilioso».

Questa creatura è particolarmente intelligente e, se presa dal verso giusto, si rivelerà nella maggior parte dei casi un'amicizia preziosa.

I Rom tengono in grossa considerazione questo millepiedi corruciato e sostengono che abbia poteri magici e taumaturgici.

Il Colagogo può ergersi in verticale poggiando solo sulle ultime file di zampe posteriori: quando assume questa postura diviene particolarmente pericoloso; il suo morso, pur non essendo assolutamente mortale, provoca dissenteria per oltre 10 girodi e disturbi diffusi all'apparato digerente.



Potenza	4-8	Resistenza alla Magia	9-15
Agilità	5-8	Corazza	0
Intelligenza	16-19	Valore Incontro	2
Costituzione	25-35	Valore Soppressione	1
Attacco	10		
(con il morso)			

7.2.8. Dentetiranno

Si tratta di un grossissimo bestione, più grande ancora di un elefante, proveniente dalle regioni della Nidia, che nel mezzo della torva fronte porta tre corna. Il Dentetiranno è tanto aggressivo e feroce che non teme le frecce e il fuoco e non sfugge al pericolo di molti uomini armati. La sua pelle, spesso quasi un quarto di cubito, è più dura di qualsiasi corazza. Nonostante la mole, il Dentetiranno è molto veloce, anche se nella sua corsa travolge cespugli, piccoli mammiferi e lascia profonde ed inconfondibili orme a forma di stella sul terreno. Il suo punto debole sono gli orifici auricolari: se colpito con precisione, stramazza al suolo senza vita.

Di colore giallo arancio, questo bestione può essere ammaestrato se preso in tenera età e utilizzato nelle maniere più impensate; anche se non molto intelligente è infatti molto fedele al suo padrone o al suo istruttore. Può stare indifferentemente sulle due zampe posteriori o sulle quattro zampe.

Il Dentetiranno, che vive nelle grandi caverne e sulle pendici dei monti, per necessità di approvvigionamento, cambia spesso residenza: si nutre infatti di alberi e vegetali in genere e in breve tempo tutto intorno al suo habitat è deserto. Quasi tutti i villaggi e le città di Laitia tengono una coppia di Dentetiranni a guardia delle porte di entrata e delle mura.

Il Dentetiranno ha il cranio enorme e sul dorso una criniera di aguzze escrescenze ossee simili a denti. Quando attacca un nemico abbassa il più possibile la fronte e tenta di infilzarlo con uno dei suoi tre grossi corni (comunque se l'avversario è troppo piccolo preferisce schiacciarlo con le zampe). Le feci del Dentetiranno, color latte e inodori, curano la calvizie e i reumatismi.

È un bestione vanitoso e soggetto all'adulazione; è sensibile al richiamo della luna e varia d'umore a seconda dei suoi cicli: quando è luna piena si dimostra docile e ben disposto alla collaborazione.



Potenza	15-19	Resistenza alla Magia	5-10
Agilità	8-11	Corazza	4
Intelligenza	5-11	Valore Incontro	2
Costituzione	28-41	Valore Soppressione	4
Attacco	20		

7.2.9. Draghi

Antichi abitanti di Rarte, quando ancora non era venuto il tempo degli uomini, i Draghi sono ora una razza in via di estinzione. Nelle terre di Laitia sopravvivono ancora Draghi di tre grosse specie e vari Draghetti, Dragoni e Dragoncelli di razze barzotte.

Caratteristiche comuni dei Draghi di Laitia sono la conoscenza di tutti gli antichi linguaggi, la dimestichezza con la magia e la profonda repulsione nei confronti di tutto ciò che è sacro e religioso o odora in qualche modo di soprannaturale (è inutile sottolineare il profondo odio che li divide dai Monaci di qualunque culto).

a) I Draghi dei laghi

Sono i più antichi e pericolosi. Si dice che ogni lago di Laitia ne contenga almeno uno con la sua famiglia. Dormono nelle grotte, in prossimità delle rive, e sono custodi di tesori e di segreti. Terrorizzano le popolazioni lacustri e si divertono a svolazzare all'imbrunire sulla superficie delle acque. Sono piuttosto ciarlieri e non amano uccidere gli uomini senza prima aver scambiato con loro quattro chiacchiere, parlando del più e del meno.

Il loro corpo è color argento e le loro alucce di rettile hanno i riflessi degli incubi. Per la loro crudeltà efferata e le loro dimensioni gigantesche sono temuti da tutti.

I Draghi dei laghi, per fortuna, si riproducono con estrema difficoltà e non depongono mai più di un uovo ogni 10 anni.

Preferiscono attaccare i nemici con le zanne e gli artigli e raramente fanno uso del loro alito mortifero.



b) I Draghi dei fiumi

I Draghi dei fiumi vivono nelle prossimità dei corsi d'acqua o nelle grotte e nei sotterranei vicino alle sponde dei grossi rivi. Il colorito delle loro squame è ocra e gli occhi oleosi denunciano una mansuetudine inconsueta. Questi Draghi sono molto più piccoli dei loro cugini lacustri, non riescono a volare e le loro ali sono posticce imitazioni di quelle dei grandi Draghi della preistoria del mondo. Sono di dimensioni 4 volte più grandi di un umano e sono grassi, golosi, vanesi e presuntuosi ma sostanzialmente innocui e quindi relativamente facili prede di Maghi senza scrupoli e di Cavalieri in cerca di brivido. Tra l'altro sono piuttosto miopi e dondolano il loro capocione costantemente a destra e a sinistra anche quando riposano. La loro corazza di squame appare opaca e non offre la consueta immagine di impenetrabilità. Pigri e neglienti, non raramente si prestano ad offrire i loro servigi a compagnie di avventurieri leali e originali. Se si arrabbiano sul serio, però, sono capaci di uccidere con la forza del loro alito (che sa vagamente di pecorino) e, in casi di bisogno o per legittima difesa, sputano con violenza le fiamme che di solito gorgogliano tranquillamente nella loro gola.

Questi Draghi appiedati amano molto mangiare bene e dedicano alla cucina gran parte del loro tempo.



c) I Draghetti dei castelli e delle torri.

Si tratta in questo caso di piccoli Draghetti feroci, gli unici che non sembrano minacciati dal pericolo di estinzione. Sanguinari e aggressivi, rappresentano la nuova stirpe dei Draghi, slegata dai vecchi linguaggi e dalle magie antiche.

Avidi di tesori e di potere, vivono in famiglie allargate fino ai rami laterali in gruppi di 7-15 individui, peraltro in conflitto continuo in quanto diffidenti anche dei propri figli.

Sono diffusi su tutta Laitia anche se prediligono le zone popolate di torri e di castelli nei quali si insediano coi loro tesori. Questi Draghetti odiano visceralmente gli uomini e li terrorizzano con sadico piacere. Solitamente vivono solo 60 anni ma la loro vita è piena di lotte e di contrasti. Volano con notevole perizia e attaccano con la forza dell'alito, con le fiamme, coi rostri e le zanne acute.

Questa specie di Draghi in particolare, anche se questo discorso vale un po' per tutte, ha i cinque sensi super sviluppati e un sesto senso fuori del comune che permette di conoscere il futuro; il loro sguardo, carico di elettricità, provoca scosse violente e se il malcapitato non si stacca dai loro occhi rosso d'uovo può anche rimanere carbonizzato o riportare danni irreparabili al sistema nervoso centrale. Le squame sono tra l'altro cangianti (come se non bastassero a sufficienza tutte le altre caratteristiche sottolineate in precedenza) e questo permette loro di mimetizzarsi con un certa abilità.

	Draghi dei laghi	Draghi dei fiumi	Draghi dei castelli
Potenza	17-20	16-19	15-18
Agilità	15-20	15-20	15-20
Intelligenza	18	17	19
Costituzione	50-58	48-56	49-57
Attacco	15	15	20
Resist. alla Magia	12-20	12-20	12-20
Corazza	4	4	4
Valore Incontro	3	6	3
Valore Soppressione	6	3	6

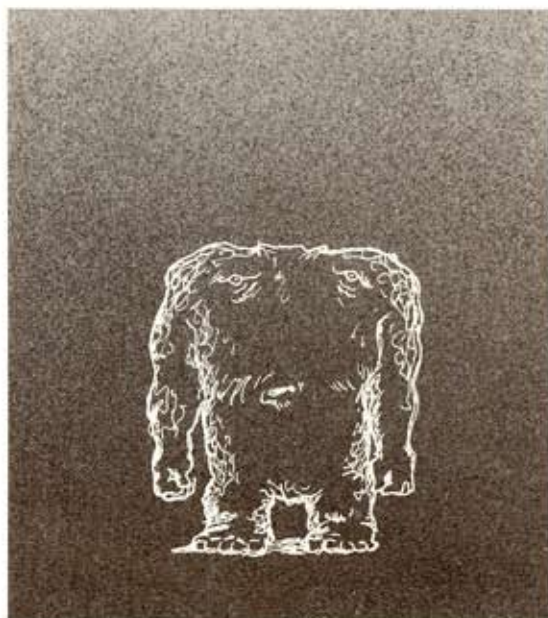
7.2.10. Epistigi (o Senzatesta)

Esseri mostruosi che passano la loro vita dentro le caverne e nelle fore dei monti, gli Epistigi nascono senza testa e sono alti quasi quattro cubiti. Esercitano nel tronco tutte le funzioni che competerebbero al capo e sembra abbiano gli occhi sulle spalle e le orecchie poste all'incirca sotto le ascelle.

Hanno un orifizio sulla bocca dello stomaco attraverso il quale si nutrono e comunicano tra loro in un linguaggio di suoni ribattuti sconosciuto agli umani. Data la loro conformazione particolarissima sono estremamente vulnerabili, anche se normalmente camminano sulle ginocchia e sugli avambracci.

I Senzatesta vivono in tribù non molto numerose e sono ottimi cacciatori di uccelli. Non indossano alcun tipo di vestito e di copricapo poiché non temono i rigori del freddo (la loro pelle bruna è una specie di corazza di cuoio duro).

Gli Epistigi sono mansueti ed estremamente saggi e si prodigano instancabilmente a dare consigli agli animali e agli uomini che incontrano. Sono custodi dei tesori delle caverne e dei boschi.



Potenza	6-11	Resistenza alla Magia	4-10
Agilità	6-10	Corazza	2
Intelligenza	16	Valore Incontro	3
Costituzione	28-37	Valore Soppressione	1
Attacco	10		
(solo armi leggere)			

7.2.11. Fauni

Sembra che i Fauni nascano dai vermi che si formano fra la corteccia e la polpa di legno degli alberi, poi strisciano fino al terreno, mettono le ali e infine le perdono: a questo punto si trasformano in uomini selvaggi.

Hanno la forma umana dalla testa all'ombelico (anche se poi due cornette ricurve spuntano fra i riccioli folti), mentre la restante parte del corpo si presenta in forma caprina.

I Fauni sono abitanti dei boschi che hanno il potere di profetizzare il futuro e amano follemente la musica, anche se i loro passatempi preferiti sono il correre e far capriole, il cacciare tra gli alberi le ninfe ed amoreggiare con loro. Non ammettono intrusioni nel loro mondo e cacciano le creature che li offendono: possono comunque essere adescati ed ubriacati con dell'ottimo vino.

Suonatori abili di flauti e siringhe, i Fauni possono, con la loro musica, incantare e domare o far cadere addormentati tutti quelli che non riescono a sfuggir loro. Hanno sensi sviluppati ed amano il silenzio.

I Fauni sono difficili da scorgere tra le foglie e gli alberi e, in caso di lotta, l'80% delle volte riescono ad attaccare per primi con le loro corna aguzze.



Potenza	11-14	Resistenza alla Magia	10-18
Agilità	12	Corazza	0
Intelligenza	17-19	Valore Incontro	3
Costituzione	40-45	Valore Soppressione	1
Attacco	10		
o uso di magia musicale (in questo caso occorre il Tiro del Fato o della Provvidenza)			

7.2.12. Grifoni

Sono mostri alati che hanno la parte anteriore del corpo aquilina, il tronco e la parte posteriore come quelli di un leone.

Enormi, robusti e coraggiosi, i Grifoni possono afferrare un cavallo con il suo cavaliere e portarlo al loro nido; le loro unghie sono grandi come corna di bue e le enormi ali di aquila fanno abbassare al loro passaggio le cime degli alberi.

I Grifoni sono dei carnivori estremamente aggressivi ed i cavalli sono le loro prede favorite. Se catturati da piccoli possono essere adomesticati (le uova e i piccoli di Grifone hanno un prezzo inestimabile). Sono custodi dei tesori delle rocce e combattono fino alla morte per difenderli da eventuali predatori.

I Grifoni amano la solitudine e possiedono la straordinaria abilità di individuare e portare alla luce antichi tesori e pietre preziose. Diffidano dell'uomo e lo attaccano solo in caso di estrema necessità o per legittima difesa.



Potenza	16-20	Resistenza alla Magia	8-12
Agilità	15-20	Corazza	0
Intelligenza	5-9	Valore Incontro	1
Costituzione	36-49	Valore Soppressione	4
Attacco	15		

7.2.13. Incubi

La sera al tramonto del sole o la mattina all'albeggiare è possibile vedere stagliarsi delle ombre contro l'orizzonte del cielo: si tratta di Incubi, gli esseri più temuti e raccapriccianti che popolano Laitia. La loro origine è incerta, di sicuro sappiamo che un Incubo può apparire ogniqualvolta un uomo ha paura... È come se la paura avesse un odore capace di attrarre irresistibilmente queste creature orripilanti.

Gli Incubi assumono le sembianze della paura che li ha richiamati di modo che se, ad esempio, un uomo ha paura dei Vampiri assumeranno la sembianza proprio di Vampiri!

Di solito appaiono come scheletri, fantasmi, spettri, ma non disdegnano di mostrarsi anche sotto sembianze mutevoli. Come è possibile allora distinguere un ragno vero e gigantesco dalla «paura» di un ragno, cioè dalla materializzazione di un Incubo? Al momento stesso in cui si cessa di avere paura l'Incubo scomparirà, mentre il ragno «vero» no!!

È evidente che gli Incubi prediligono le ore della notte, le battaglie sanguinose, i cimiteri, i palazzi abbandonati e le rovine di antiche città...

Se affrontati con le armi o con qualsiasi altro mezzo, fuggiranno, a condizione che colui che li contrasta a viso aperto abbia il cuore saldo e privo di timori: in quello stesso momento l'Incubo sparirà.

Al contrario, se viene affrontato in maniera titubante o addirittura sfuggito, non svanirà del tutto e potrà riapparire continuamente come un'ossessione.

I valori dell'Incubo sono uguali a quelli dell'entità della quale assume l'aspetto.

L'unico valore che prenderemo in considerazione è quello relativo alla «Soppressione», poiché chi riesce a vincere la propria paura ha vinto una delle sue battaglie più grandi...

Valore Soppressione 5 (purché chi lo sopprime sia colui che in qualche modo lo ha materializzato).



7.2.14. Lhome

Antica razza di feroci guerrieri di origine misteriosa, i Lhome hanno il corpo statuario, armonico e ben proporzionato e la testa e la criniera di giovani leoni. Sono dei fanatici della guerra e vivono bene organizzati vicino le foci dei fiumi, in gruppi di 15-20 individui (anche se spesso gruppi più numerosi si spingono fino ai villaggi e alle città in cerca di cibo). Per la loro abilità nel combattimento vengono assoldati come mercenari, ma spesso si rivoltano contro i loro padroni se i compensi che ricevono non sono proporzionati alle azioni che riescono a portare a termine.

I Lhome si costruiscono da soli le acuminate lance da combattimento, le mazze da guerra e i singolari pugnali con impugnatura centrale e le tre lame a doppio filo disposte a ventaglio; quest'arma, il cosiddetto «tricultro», può anche essere scagliata a distanza. I Lhome sono molto abili anche nel combattimento corpo a corpo potendosi giovare del loro morso feroce con cui strappare le carni a brandelli.

La razza dei Lhome è in continua ascesa e gli uomini vivono con terrore e ammirazione insieme il crescere della loro potenza.

Il loro corpo affascinante, il loro sguardo magnetico (le guerriere Lhome sono addirittura di una bellezza superba e di una vivida intelligenza) li fanno oggetto di brame indichiarate e di morbosi desideri; d'altro canto i Lhome sono casti e puri, non indulgono ai piaceri della gola e del sesso e indirizzano tutte le loro energie nell'arte del combattimento e della guerra. Ancestrale è il loro odio verso i Pelosi dei quali temono l'aspetto ripugnante e l'odore nauseabondo e letale.



Potenza	14-20	Resistenza alla Magia	5-15
Agilità	9-16	Corazza	0
Intelligenza	18-19	Valore Incontro	2
Costituzione	41-55	Valore Soppressione	2

Attacco: a seconda dell'arma.

Il tricultro viene equiparato ad un'arma con valore 10. Se lanciato, ha gittata 2 e procura 1d6 + 3 di Danni. Il morso è altresì considerato un'arma con valore 15 che procura 2d6 di Danni.

7.2.15. Lupi Mannari

Si tratta di esseri dalla doppia identità affetti da licanthropia, una malattia che su Laitia miete molte vittime. Di giorno è difficile distinguerli dagli uomini comuni, ma di notte, come gli stregoni di una volta, si trasformano in Lupi: spuntano zanne e peli e la testa si muta in cranio di canide.

Questa trasformazione si verifica soprattutto nelle notti di luna piena e nei giorni che precedono e che seguono questa fase lunare; i Licanthropi di Laitia si riuniscono allora e terrorizzano le genti di campagna e gli incauti passanti nei quali dovessero imbattersi.

I Lupi Mannari hanno una voce spaventosa e uno spiccato gusto per la carne tenera; si dice che gridino per l'intera notte e rubino fanciulli per mangiarli.

Al sopraggiungere dell'alba i Lupi Mannari ritornano alle loro case e riprendono la loro vita di mercanti, pescatori, banditori etc. etc.



Se un Lupo Mannaro dovesse imbattersi in un Sopone e rimanere vittima di uno dei suoi proverbiali morsi, resterà perennemente nel suo stadio di Lupo: allora si rifugerà in grotte, caverne, sotterranei e condurrà un'esistenza sciagurata e miserabonda.

I Licantropi sono tormentati da una sete inestinguibile e se colpiti con un'arma dalla punta d'argento stramazzano al suolo senza vita.

Potenza	10-16	Resistenza alla Magia	3-9
Agilità	10-16	Corazza	0
Intelligenza	10-12	Valore Incontro	1
Costituzione	30-44	Valore Soppressione	2
Attacco (con le unghie)	10		
(con il morso dei denti aguzzi)	15		

7.2.16. Manticore

Sono creature diaboliche che attaccano sempre per prime lanciando i tremendi aculei, più forti del ferro, che sono appuntati sulla loro coda (3 spilli scagliati a raffica per 2 successivi lanci a 12 cubiti). Esauriti gli aculei aggrediscono i loro nemici a morsi e ad unghiate.

Le Manticore hanno il corpo da leone o da grossa donnola, le ali marrone scuro, il volto umano sul quale spicca una fluente barba e gli occhi rosso sangue. Emettono strida acutissime e melodiose nel contempo, e la loro voce è come un concerto di flauti soprano e di trombe. Attorno al collo hanno una criniera che pare un collare di piume appiccate; la loro faccia schiacciata, da incubo, fa risaltare gli occhi incredibilmente vicini e la bocca larga che presenta tre file di denti affilati. La pelle delle Manticore emette un lezzo aspro e forte e i loro occhi sporgenti, che possono roteare in tutte le direzioni (anche indipendentemente l'uno dall'altro), consentono di vedere al buio e rivelano un'intelligenza di tipo diverso da quella umana, ma assai più straordinaria di quella di qualsiasi animale.

Le Manticore, che vivono nel sottosuolo in comunità di pochi individui, si muovono di sghembo in fila indiana, rumorosamente: il ticchettio dei loro potenti artigli sul pavimento è inconfondibile.

Odiano l'uomo e lo temono nello stesso tempo.



Potenza	15-18	Resistenza alla Magia	8-11
Agilità	7-15	Corazza	0
Intelligenza	7-12	Valore Incontro	2
Costituzione	29-45	Valore Soppressione	4
Attacco	15		
(con le unghie e denti. Gli aculei procurano 3d6 di Danni).			

7.2.17. Munacielli

Sono folletti dispettosi, ladruncoli e bugiardi (anche se sostanzialmente buoni e generosi) che dimorano nei sotterranei, nelle catacombe, nelle cripte e nelle chiese, anche in quelle abbandonate. La loro presenza è testimoniata anche nei mercati, nelle fiere paesane e nelle processioni.

Saltimbanchi e giocolieri, i Munacielli hanno un'origine misteriosa e sono presenti come protagonisti di racconti popolari, fiabe e canti tra tutta la gente di Laitia.

Alti non più di un cubito e mezzo, sono particolarmente divertenti e possono cambiare continuamente faccia assumendo le sembianze dei loro interlocutori, umani e non; parlano qualunque lingua e dialetto e imitano alla perfezione le voci. Il loro «cavallo di battaglia» consiste nell'assumere le sembianze della persona con la quale stanno parlando, enfatizzando i suoi difetti di espressione. Tirano inoltre degli scherzi incredibili tanto ai Monaci quanto ai fedeli e spesso si nascondono nei confessionali e ascoltano i segreti dei penitenti.

Chiassosi ed inesauribili, questi folletti, vestiti con una sorta di saio lungo sino ai piedi, possono mettere a dura prova la pazienza di chiunque ma, alla fine, si rivelano compagni di avventura disponibili e dalle ampie vedute (attenzione però ad accordar loro una fiducia estrema... sono dei bugiardi matricolati...!).



Potenza	6-10	Resistenza alla Magia	15-20
Agilità	15-20	Corazza	0
Intelligenza	17-18	Valore Incontro	3
Costituzione	38-48	Valore Soppressione	1
Attacco	10		
(usano solo armi leggere)			

7.2.18. Murias

«...e maledetti siano coloro che mangiano i corpi dei fratelli perché da loro sorgerà la notte più oscura che inghiottirà Rarte con tutti i suoi popoli».

Nonostante questa terribile predizione di don Puccillo Fedespenta, i crudeli Murias delle terre di Sgradena perpetuano la loro raccapricciante usanza di mangiare i cadaveri dei loro morti oltre che quelli dei nemici.

I Murias furono sottomessi dal genere umano agli albori del I secolo della Stella Caduta, quando gli Dei amavano ancora i loro figli umani. La fiera che li contraddistingue non ha mai consentito loro di accettare questa sottomissione anche se ora, dopo secoli, sembrano sufficientemente integrati con gli umani. Combattenti formidabili, vengono assoldati come mercenari e come consiglieri di guerra dai potenti di Laitia.

Alti in media un po' meno di quattro cubiti, con un corpo possente e ben modellato, i Murias hanno orecchie a punta e grossi occhi malvagi. L'usanza vuole che gli uomini di questo popolo portino il capo rasato con una coda di lunghi capelli sulla sommità tenuta da un nastro che, a seconda del colore, definisce il clan di appartenenza.

Un'altra caratteristica dei Murias è la richiesta che fanno ai loro signori in caso di vittoria in battaglia. Essi infatti, oltre al bottino frutto delle scorrerie, vogliono il cuore dei loro nemici che strappano ancora pulsante dal corpo e divorano con inaudita voracità.

A tale proposito riportiamo un passo del libro di fra Lupino Botamaschia, un Monaco itinerante noto per aver descritto costumi e usanze degli esseri che popolano Rarte.

«La pugna avea cosperso li prati e li campi, una volta gonfi de vita e de frutti, de funeree viste. Lamenti orrendi e lo nauseante odor de lo sanguine et velata et fumosa aria ghermiva lo posto et io passava at benedir li corpi da ferro mutilati».



«Un omo calvato vidi accovacciato cum atteggiamento orante su di uno corpo; chiesi allo frate sine capello et cum fascia carminia de dirme lo suo ordine, ma quando esso girò lo capo, sguardo malvagio colsi sì come lampo nello suo oculo. La bocca de sanguine avea coperta et intra mani adunche stringea uno core ancora pulsante».

Il loro colorito giallognolo si contrappone al nero corvino della coda di capelli. I Murias sono i più terribili guerrieri ed i più grandi nascosti nemici del genere umano, e considerano la convivenza con gli uomini niente di più che un patto provvisorio di reciproca convenienza che può essere infranto al momento più opportuno.

Potenza	14-20	Resistenza alla Magia	13
Agilità	12-16	Corazza	0
Intelligenza	15	Valore Incontro	1
Costituzione	41-51	Valore Soppressione	3
Attacco	10, 15, 20		
(a seconda dell'arma)			

7.2.19. Pelosi

I Pelosi sono creature umanoidi dalla vista corta e dal fetore pestilenziale che emana la loro pelle grassa: questo odore inconfondibile segnala la loro presenza anche a notevole distanza.

Di statura medio-bassa, i Pelosi hanno la pelle giallognola e untuosa, gli occhi bovini, tutti estroflessi, che ruotano come quelli dei rospi e piantagioni fitte di peli nei posti più insospettabili: dentro il naso, sotto le piante dei piedi e nell'interno delle mani.

Poco socievoli e sostanzialmente stupidi, si irritano con facilità e non gradiscono essere contraddetti.

Queste creature grasse e pigre svolgono di solito diligentemente il lavoro di guardiani e di custodi.

Lenti nei movimenti e scontati nei tranelli che eventualmente andassero a tirare, i Pelosi, se incontrati in luoghi chiusi, possono uccidere con i «gas di scarico» della loro pelle nel giro di due Clessidre. Sono di solito armati di bastone che però maneggiano maldestramente e spesso compiono scherzi atroci e uccidono senza neppure rendersene conto. Sono acerrimi nemici dei Lhome che combattono fino alla morte.



Potenza	9-12	Resistenza alla Magia	4-8
Agilità	5-8	Corazza	0
Intelligenza	9-11	Valore Incontro	1
Costituzione	23-31	Valore Soppressione	1-2
Attacco	10		

7.2.20. Petroliti

Queste creature incredibili hanno la facoltà di trasformarsi in pietra ogniquale volta si sentono minacciate o avvertono una situazione di pericolo grave, ma possono utilizzare questo potere anche per trarre in inganno i loro nemici e le loro vittime.

Quando si trasformano in pietra è molto difficile riconoscerli e differenziarli dai comuni sassi, se non fosse per il fatto che due occhietti vividi color celeste possono essere scorti sulle cuspidi delle «pietre».

I Petroliti tendono a presentarsi in gruppi di 5-10 individui che si compongono in «formazioni litiche» regolari, formando figure geometriche piane e perfette quali la croce greca, il triangolo, la stella, il cerchio, l'onda e il quadrato. I Petroliti attaccano dopo aver circondato lentamente il nemico e averlo posto al centro della figurazione, oppure quando questi viene a trovarsi involontariamente; a questo punto balzano simultaneamente «in piedi», assumendo di nuovo l'aspetto di quei grigi mostriciattoli famelici e filamentosi che sono, e attaccano armati di una sorta di sfollagente di pietra di porfido che portano legato con un laccetto di cuoio al polso destro.

I Petroliti si aggirano con lentezza intorno alle imboccature delle caverne, nei cimiteri, nei sotterranei e nelle profondità di castelli e cripte. Quando si presentano in forma di pietra possono essere «frantumati» con martelli, mazze e randelloni massicci: la loro doppia natura li rende comunque avversari difficili da sconfiggere e gli avventurieri sconsigliano spesso di non essere accerchiati da queste creature durante il sonno.

I Petroliti, alti circa 2 cubiti, sono di colorito grigiastro, sono muti e particolarmente ostili. Una volta uccisa la loro preda ne suggono a caldo l'energia vitale che ancora possiede e le interiora, ponendo la bocca lanuginosa e molliccia su uno qualunque dei suoi orifizi...!



	Sotto forma di pietra	Come mostriciattoli
Potenza	7-11	6-9
Agilità	0	8-12
Intelligenza	10-12	10-12
Costituzione	17-23	24-33
Attacco	0	3
Resistenza alla Magia	14-17	8-12
Corazza	4	0
Valore Incontro	1	1
Valore Soppressione	4	4

7.2.21. Plitidi

Sono una popolazione sotterranea di umanoidi nomadi che vive ad una profondità di 20-100 cubiti sotto il livello della superficie. Figli di figli di schiavi e prigionieri gettati anticamente nelle segrete e nelle profondità, i Plitidi si sono riprodotti «in cattività» smarrendo gradualmente le loro connotazioni umane: ora il loro aspetto non tradisce quasi più la loro origine.

Abili scavatori, i Plitidi hanno sviluppato la capacità di vedere nel buio e non tollerano più la luce. Scavano incessantemente cunicoli profondi e lunghi in una unica direzione; verso la mitica città di Lemur, intorno alla quale, secondo le parole del loro profeta Iaràf, si è sviluppata una ricca civiltà sotterranea. Gli abitanti di Lemur, infatti, vivono organizzati in una società di tipo anarchico, senza schiavi né padroni, nutrendosi di un liquido verde denso che, come l'ambrosia degli dei olimpici, dona l'immortalità e l'eterna giovinezza.

I Plitidi, invece, si cibano prevalentemente di funghi, muffe, piccoli organismi viscerali e terra.

Divisi in colonie di 15-20 individui scavano senza sosta fitte gallerie e tunnel sotterranei, non desiderando più tornare in superficie con gli umani dei quali hanno paura.

I loro occhi hanno la pupilla dilatata ed un'espressione lattiginosa, tipo pipistrello, è dipinta sul volto. Le mani, usate prevalentemente come palette per scavare, hanno le dita serrate e raccolte e somi-



gliano in maniera impressionante alle zampe di una talpa.

I Plitidi presentano inoltre un'inclinazione di circa 30° alla colonna vertebrale, abituati come sono da secoli alla posizione prona di scavo. Queste creature inermi e mansuete parlano il Linguaggio delle Profondità che solo i nani riescono a comprendere alla perfezione (in realtà anche i Rom riescono a comunicare con loro e a farsi capire in qualche modo).

Non violenti per convinzione e per debolezza, non attaccano mai e, se aggrediti, si lasciano per lo più morire tra fievoli lamenti.

Conoscitori ineguagliabili del sottosuolo, i Plitidi possono fornire informazioni importanti agli avventurieri che pacificamente intendano comunicare con loro.

Potenza	6-9	Resistenza alla Magia	4-8
Agilità	3-6	Corazza	0
Intelligenza	18	Valore Incontro	3
Costituzione	27-33	Valore Soppressione	1
Attacco (raro)			

7.2.22. Ragni: Falciatori

I Falciatori sono ragni che non sanno tessere la tela e che tastano il terreno agitando il primo paio di zampe incredibilmente lunghe e simili ad antenne. Tra corpo e zampe raggiungono in età adulta il considerevole diametro di 3 cubiti. La loro tecnica di caccia è singolare: stanno nascosti negli alti soffitti oscuri e scelgono la loro vittima a caso; poi raccolgono le zampe sopra la testa e si lasciano cadere con una notevole spinta di accelerazione, travolgendo il malcapitato.

Si nutrono di insetti di grosse dimensioni, non disdegnando i piccoli mammiferi. Di solito attaccano gli umani (solo se particolarmente affamati o innervositi) a morsi o tentando di accecarli con le zampe pelose e taglienti.

Il loro corpo è simile a quello di un enorme fagiolo e sono dotati di una vista assai corta (sono sostanzialmente miopi); questo ultimo dato giustifica il fatto che spesso non selezionano la vittima e uccidono creature che poi non mangeranno. Sono detti Falciatori a causa della forma a falce delle loro 4 zampe intermedie. Questa loro «falce naturale» è un'arma di combattimento temibile. Il morso dei Falciatori può essere mortale per i grossi insetti e i piccoli mammiferi e produce negli umani un torpore progressivo agli arti che può portare alla paralisi (occorre ricorrere al Tiro del Fato o della Provvidenza).



7.2.23. Ragni: Tarantole

Le Tarantole sono una sorta di piccoli ragni repellenti, mimetici, silenziosi ed estremamente irritabili. Abili a nascondersi e difficili da uccidere, temono il fuoco e si possono trovare un po' dovunque, tanto nei sotterranei quanto negli spazi aperti. Vivono in comunità di numerosi membri (30 circa) ma sono più temibili se incontrate da sole. Le Tarantole solitarie si annidano tra le crepe degli edifici e negli

interstizi di pavimentazioni sconnesse.

Il morso delle Tarantole fa ballare spasmodicamente ed è contagioso: un potente antidoto è rappresentato dalla saliva di una vergine che dovrà leccare la ferita e incrociare nel contempo le dita dietro la schiena. Come già accennato, la forsennata danza procurata dal veleno di queste bestie è contagiosa e può coinvolgere, quasi per magia, tutti gli astanti, anche se non sono stati morsi. I danzatori cadranno poi esausti e inermi e potranno essere facili vittime di qualunque nemico o predatore.



	Falciatori	Tarantole
Potenza	7-10	7-10
Agilità	8-15	8-15
Intelligenza	11	3
Costituzione	26-36	18-28
Attacco	10 morso (+ TdF o TdP) 10 zampe	10 (+ TdF o TdP)
Resistenza alla Magia	4-8	6-10
Corazza	0	0
Valore Incontro	1	1
Valore Soppressione	2	2

7.2.24. Retròpodi

Il loro corpo è in tutto simile a quello di un umano, soltanto le piante dei piedi, rivolte all'indietro, sembrano contraddire le funzioni del capo. Chi ignora questo particolare ne può perdere le tracce con estrema facilità.

I Retròpodi sono creature instabili, dall'equilibrio precario, che non amano particolarmente il combattimento corpo a corpo preferendo tirare tranelli e costruire trappole.

Contrariamente a quanto si può pensare, i Retròpodi camminano in avanti anche se il peso del corpo è bilanciato all'indietro. Abili costruttori di marchinegni, sono considerati i «meccanici» di Laltia. Compongono sciarade, riparano fognature e carri da guerra, fanno volare aquiloni di papiro e inventano macchine elaborate.

Sostanzialmente disposti a collaborare, i Retròpodi sono molto gelosi delle loro scoperte e le barattano solo in cambio di nuove conoscenze. Vivono pressoché isolati sulle pendici dei monti e un complesso sistema di corde e di argani li tiene costantemente in contatto l'uno con l'altro.



Potenza	5-7	Resistenza alla Magia	4-11
Agilità	4-6	Corazza	0
Intelligenza	16-18	Valore Incontro	3
Costituzione	25-31	Valore Soppressione	1
Attacco: dipende dall'arma (-1 ai Danni che procurano)			

7.2.25. Serpenti: Anfesibena

Si tratta di un serpente a due teste (una al suo posto «naturale» e l'altra sul collo) che può mordere con entrambe le bocche, come se non gliene bastasse una per scaricare il suo mortale veleno. Dotata di particolare destrezza, l'Anfesibena si muove con leggerezza e a notevole velocità e i suoi occhi brillano al buio come candele. La coda dell'Anfesibena è straordinariamente simile alla testa e nella penombra può essere facilmente scambiata per il capo della serpe; oltretutto la seconda testa è contenuta in una specie di sacca della pelle e sbucca fuori solo al momento del pasto, quando il serpente viene aggredito o per puro gusto diabolico. Il veleno dell'Anfesibena non si riproduce con eccessiva velocità e se il serpe è fresco reduce da morsicature si mostrerà come un affettuoso e simpatico biscione. Se tagliata in due, l'Anfesibena tenderà in breve tempo a ricongiungersi e a ricomporre i tronconi.



7.2.26. Serpenti: Iacùlo

Lo Iacùlo è un piccolo serpente infido che, acquattato nelle tombe, dentro gli scrigni e le ceste, salta come una molla librandosi per l'aria, sceglie la sua vittima a caso nel raggio di 4 cubiti e la morde con stizza.

Solitamente vive aggrovigliato promiscuamente ad altri individui della stessa specie. Se si ha la sventura di scoperciare un nido di Iacùli, questi salteranno fuori come castagne dalla griglia arroventata, mordendo uno dopo l'altro, instancabilmente, e senza rispetto nasi, menti e orecchie (ma anche, se a portata di... morso, qualunque altra sporgenza). Dopo il morso, lo Iacùlo cadrà sfinite al suolo e, incapace di reagire, sarà facile preda di chiunque.

La pelle di Iacùlo guarisce le ferite se applicata prontamente sulla piaga appena aperta.



	Anfesibena	Iacùlo
Potenza	12-15	8-10
Agilità	15-20	15-18
Intelligenza	4	4
Costituzione	31-39	27-32
Attacco	20	15
Resistenza alla Magia	5-15	5-9
Corazza	0	0
Valore Incontro	0	0
Valore Soppressione	4	1

7.2.27. Soponi

Creature sostanzialmente irritabili, i Soponi sono soliti aggirarsi nei sotterranei cibandosi di grossi topi o di altri animalletti. Non sono aggressivi ma, se vedono un pericolo pararglisi davanti, urlano disperatamente intimorendo i loro avversari. Sono armati di un pugnale che lanciano «a due mani» con una disinvoltura incredibile.

I Soponi sono semi-intelligenti e se si offre loro qualcosa da mangiare accettano volentieri per poi dileguarsi nel buio. Come accennato precedentemente, non sono violenti ma, se costretti, combattono anche a morsi (e il loro morso risulterà velenoso).

I Soponi odiano visceralmente i Lupi Mannari e se si imbattono in una di queste infelici creature la mordono senza ritegno, condannandola a sfuggire la compagnia degli umani e a rimanere in quello stato *per sempre* (v. Lupi Mannari). Nuotano con facilità e possono spesso essere incontrati nelle prossimità di fiumi e di fognature e non gradiscono affatto essere scambiati per topi o, in generale, per roditori, anche se il loro aspetto potrebbe far pensare il contrario. Veloci ed estremamente destri, sono un bersaglio difficile da inquadrare; lasciano però ovunque «tracce corporali» fetide della loro presenza.



Potenza	5-9	Resistenza alla Magia	5-9
Agilità	15-20	Corazza	0
Intelligenza	12	Valore Incontro	1
Costituzione	32-41	Valore Soppressione	1
Attacco	10		

7.2.28. Tettigònide

È un tipo di cavalletta particolarmente robusto e aggressivo che vive in gruppi di circa 20 individui e che, se riesce a balzare sopra la sua «vittima», la impietrisce di terrore per alcuni minuti.

La Tettigònide ha un corpo robusto e allungato e l'aspetto generale allucinante: bianca come un fantasma (se si tratta di una Tettigònide frequentatrice dei sotterranei) o color ocra lucente (se si tratta del tipo di Tettigònide che alligna tra le rovine, i villaggi e i templi abbandonati).

Ha le antenne e le zampe posteriori lunghe quasi due cubiti e dà l'impressione di poter varcare con un balzo lo stretto di Seminòs.

Ha enormi occhi ovoidali e un modo di fare bizzarro. Il suo morso può essere letale. Con le sue mandibole possenti la Tettigònide riesce a distruggere nel tempo ogni forma vivente, lasciando intorno a sé il deserto.



Potenza	8-14	Resistenza alla Magia	8-12
Agilità	8-12	Corazza	2
Intelligenza	5	Valore Incontro	1
Costituzione	21-31	Valore Soppressione	3
Attacco (morso)	15		

7.2.29. Unicorno

È una creatura magica e misteriosa, timida e nel contempo fiera. Ai comuni mortali appare per lo più come una bianca giumenta ma agli occhi degli «illuminati» e dei Maghi appare per quello che è: un essere stupendo, col corpo di cavallo, il cranio come quello di un cervo, le zampe simili a quelle dell'elefante ma ben proporzionate, snelle e nodose, la coda morbida e fluente e un corno lungo e nero al centro della fronte (anche se sono stati visti Unicorni con il corno rossastro, color ambra, bianco e oro).

È impossibile prendere vivo un Unicorno: può essere catturato solo da una giovane vergine; in questo caso lui le si avvicinerà dolcemente e poserà la sua testa tra le gambe della fanciulla.

L'Unicorno è molto forte e molto veloce; il suo corno è insieme una tremenda arma da combattimento e una sorta di antenna che permette all'animale di comunicare con gli esseri della sua specie e può guarire le ferite e liberare dagli incantesimi. Utilizzato come calice, il corno scioglie i veleni e, se dei pezzi d'oro puro saranno posti nella sua cavità potranno moltiplicarsi per riempirlo fino all'orlo.

L'Unicorno è praticamente immortale: può morire soltanto se decide di farlo o se rimane trafitto da una lancia intrisa di aceto che gli squarci il costato. Non è soggetto alla magia, agli incantesimi ed ha la capacità di rigenerare in poco tempo le ferite. Il suo grande, irriducibile nemico è l'Arpia che per ucciderlo intride nell'aceto i suoi artigli. Il linguaggio degli Unicorni è antico e misterioso ed è dato a pochi di comprenderlo e di parlarlo.



Potenza	20	Resistenza alla Magia	20
Agilità	20	Corazza	0
Intelligenza	18	Valore Incontro	8
Costituzione	58	Valore Soppressione	3
Attacco	15		

7.2.30. Vendramini

Antica razza umanoide che abita il regno di Maro. È un popolo che vive accampato sulla riva sinistra del fiume Albula ma per il suo carattere nomade ed errabondo, può essere ritrovato in molte altre terre di Laitia.

I Vendramini sono degli esseri alti circa 3 cubiti, gracili ed emaciati che vivono in comunità, in villaggi fatti di capanne di paglia e di fango. Sono dei grandi ed instancabili camminatori che non portano mai armature più pesanti di quelle in pelle, anche perché potrebbero mettere in seria difficoltà la loro già precaria costituzione.

I Vendramini sono miti, hanno una voce nasale piuttosto fastidiosa e vivono di elemosina, di piccoli furti e di espedienti ma senza esporsi mai troppo ai pericoli. Se si affezionano sono capaci di seguire i nuovi amici anche in cima al mondo. Grandi affabulatori e conoscitori delle storie del regno di Maro sono dotati di istintivo senso di orientamento e sono pertanto delle ottime guide.



Potenza	5-9	Resistenza alla Magia	8-12
Agilità	8-10	Corazza	0
Intelligenza	14-16	Valore Incontro	2-3
Costituzione	27-35	Valore Soppressione	1
(se ben nutriti)			
Attacco	10		
(usano solo armi leggere)			

7.2.31. Zoccole

Si tratta di topi del sottosuolo della grandezza inusitata, tanto grossi e pelosi quanto untuosi e repellenti. Delle dimensioni circa di un cane lupo, le Zoccole non temono la presenza dei gatti e degli animali felini in generale.

A differenza dei ratti di Marsutò e delle Pantegane, le Zoccole vedono agevolmente al buio, nuotano con particolare destrezza (talvolta attaccano anche nell'acqua) e temono il fuoco sopra ogni altra cosa. Temerarie e facinorose, non hanno paura di attaccare compagnie bene agguerrite, anche se si dovessero trovare a fronteggiarle in numero minore o con notevole disparità di forze.

Il loro morso può procurare seri guai in quanto le Zoccole sono portatrici delle più atroci malattie (quali la peste, la febbre tifoidea, la lebbra e la rabbia) e sono causa di epidemie. Grasse e impacciate nei movimenti, le Zoccole segnalano anche a distanza la loro presenza a causa dello scalpiccio provocato dalle loro zampe posteriori (più grosse e potenti delle anteriori) sui lastricati di ardesia e, in generale, anche su tutti gli sterrati. Di colore marrone con larghe striature di grigio, le Zoccole posseggono un odorato finissimo e sono particolarmente attratte dall'odore di carne umana fresca e rosata, come quella dei cuccioli degli uomini e delle fanciulle vergini.



Potenza	7-10	Resistenza alla Magia	4-8
Agilità	8-11	Corazza	0
Intelligenza	3	Valore Incontro	1
Costituzione	18-24	Valore Soppressione	2
Attacco	15		

7.2.32. Zombi

Si tratta di morti tenuti «in vita» dall'incantesimo di un negromante. Sembrerebbero esseri normali se non fosse per il loro colorito terreo (se si tratta di corpi morti da poco); se però i corpi sono morti da molto tempo il loro aspetto è putrefatto e in decomposizione; nel loro ultimo stadio, infine, non si differenziano molto dagli scheletri.

Gli Zombi non usano armi e attaccano solo con la forza impressionante delle loro mani, forti come tenaglie. Una volta morto il negromante che li ha, per così dire, richiamati in vita, anche gli Zombi tutti muoiono, a meno che qualcuno di loro non abbia un anello fornitogli dal negromante stesso che gli permette di sopravvivere alla sua morte.

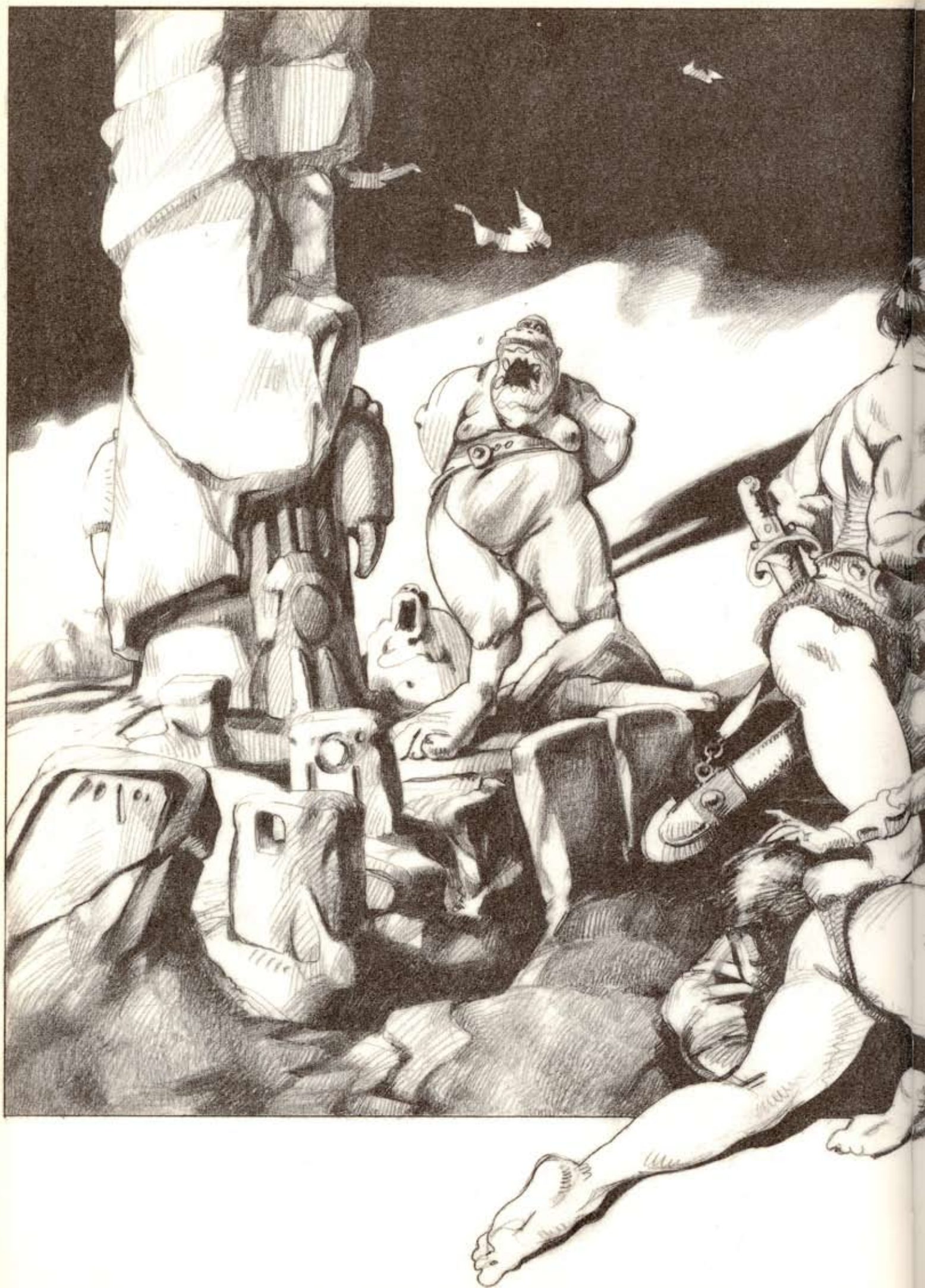
Gli Zombi sono schiavi fedeli, non conoscono sentimenti e non hanno paura di niente. Sono muti e pertanto qualunque contrattazione con loro si presenta assai improbabile.

Si muovono lentamente e avendo i riflessi ritardati non possono mai attaccare per primi e giovarsi del fattore sorpresa. Possono comunque essere scacciati dagli Evocatori e dai Sacerdoti di qualunque culto della Luce ma non cadono vittime di fascinazioni o incantesimi. Gli Zombi possono anche essere distrutti dalle normali armi o allontanati definitivamente dalle Entità richiamate dagli Evocatori.

Di solito sono portati a combattere fino alla loro morte «definitiva».



Potenza	10-13	Resistenza alla Magia	14-20
Agilità	3	Corazza	0
Intelligenza	2	Valore Incontro	1
Costituzione	15-18	Valore Soppressione	2
Attacco	15		



8. PRIMA AVVENTURA: BATTISTA IL POLLAILOLO

Antefatto

Si narra che nella città di Ilmona vi sia una contrada chiamata Cirrobabo nella quale sorge il palazzo del Mago Sebino, sovrastato da una grande torre nera.

Sebino una volta era davvero un buon Mago e curava nel suo palazzo malati di ogni genere, ma ora sembra che il nero manto della follia sia sceso su di lui, trasformandolo in un mago diffidente, crudele e dissennato.

La contrada di Cirrobabo vive nel terrore delle ormai sempre più frequenti scorrerie e della malvagità dei servi del Mago e sono pochi coloro che ancora vi abitano, resistendo alle ruberie e alle violenze di ogni tipo esercitate su di loro. Cirrobabo si è andata così lentamente spopolando, anche se non sono pochi i malati che si rivolgono ancora al Mago nell'illusoria speranza di guarigioni sempre più improbabili, povera gente disperata e rassegnata che una volta entrata nel palazzo di Sebino non ne esce se non cadavere...!!

Ai confini di Cirrobabo, dove i Guardiani dell'Equilibrio riuscivano ancora a tenere a bada i brutali e scellerati servi di Sebino, viveva un tempo non molto lontano la bella famiglia di Battista il pollaiolo. Battista, il capofamiglia, vendeva uova e pollame nelle contrade vicine e Ghita, la sua bellissima e virtuosa moglie, accudiva amorevolmente il figlioletto Riccardino. Un brutto giorno però, con la complicità di alcuni Guardiani corrotti, e approfittando dell'assenza di Battista, i servi di Sebino rapirono la bella Ghita e il piccolo Riccardino.

Ora nel palazzo del Mago, meta di poveri malati e di oscuri individui mai visti prima a Ilmona, non vi sono soltanto acque miracolose, tesori nascosti e oggetti incantati: ora in qualche angolo del palazzo, o forse proprio in cima alla torre nera che lo sovrasta, è presumibilmente custodita la virtuosa Ghita in compagnia del suo piccolo.

Tirare 1d6 e verificare, sulla Tabella dei sei Cerchi Celesti, quale dei segni influenzerà l'Avventura.

L'avventura

Tutte le parti incorniciate rappresentano precisi riferimenti per il Magister e indicazioni sulle dinamiche di gioco.

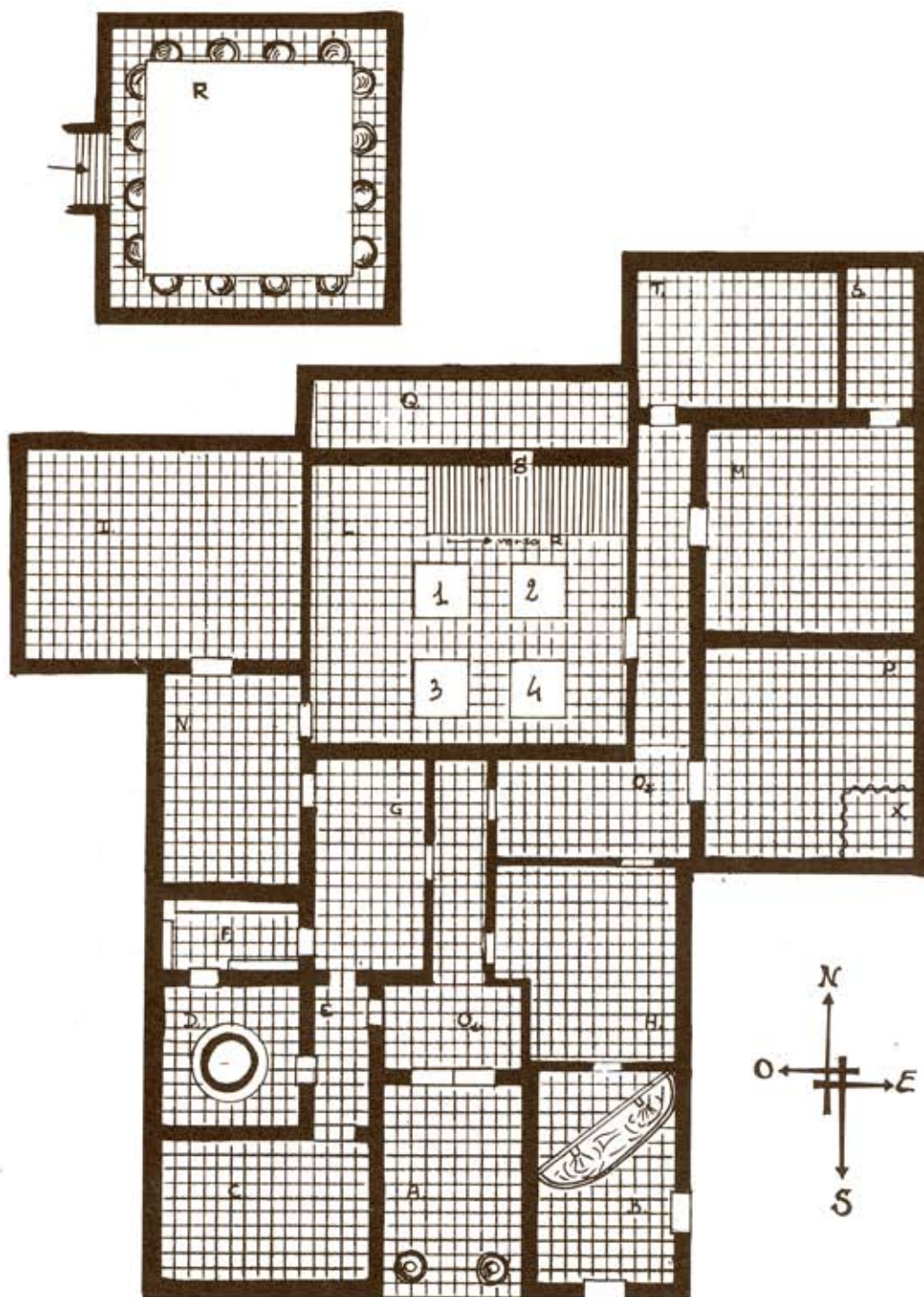
Il Magister spiegherà ai giocatori come, dopo una lunga camminata durata 3 Clessidre siano infine giunti ai piedi della scalinata del tempio del dio Mithras. Qui vedono passare il povero Battista, pallido e disperato, che urla singhiozzando tutta la sua rabbia e il suo doloroso sconcerto.

I personaggi potranno rifiutarsi di prestare ascolto al pollaiolo e di tentare di aiutarlo, rinunciando in questo caso all'avventura; oppure potranno decidere di parlare con lui e di lasciarsi convincere ad intraprendere una spedizione nel castello del bieco Sebino, alla ricerca di Ghita e Riccardino.

Il Magister dovrà mimare la disperazione di Battista che sarà ben lieto di ripetere la sua storia ai personaggi. Battista ha le seguenti caratteristiche: F 12, A 9, C 11, LV 32, Tiro del Fato 8. Non porta armature ed ha con sé solo una spada alla cintola (valore 10%).

Dal racconto di Battista i personaggi potranno apprendere nuovi particolari; sapranno innanzitutto come lo stesso pollaiolo, travestito da malato, abbia più volte tentato di penetrare nel palazzo di Sebino e di come ogni volta sia stato ricacciato indietro e malmenato dalle guardie; sapranno inoltre che il Mago gode tuttora di una certa impunità da parte delle autorità costituite, forse per i suoi trascorsi di benefattore, e che nel suo palazzo sono state accumulate grandi ricchezze e tesori (grazie alle parcelle per le cure prestate e ai doni di gratitudine per le guarigioni ottenute); sapranno infine che il Mago è il più grande idroterapista di Laitia e che le sue acque miracolose possono curare e purificare tanto il corpo quanto lo spirito.

Battista, dopo aver raccontato tra i singulti la sua storia, inviterà i personaggi a passare con lui il resto della giornata e ad entrare solo di notte nel palazzo del Mago.



DUE QUADRETTI
= 2 CUBITI
= (METRI 1)

Il Magister dovrà essere particolarmente convincente e persuadere il gruppo a trascorrere un po' di Clessidre, fino a sera inoltrata, nella casa di Battista, magari con la prospettiva di qualche pollastrella arrosto o di qualche altra indiscrezione sul palazzo di Sebino.

Tra un brodo di racchino, uno spiedino di giovani galletti e qualche bicchiere di vino generoso, il buon Battista si potrà lasciar scucire la promessa di una lauta ricompensa (che soltanto alla fine potrà essere resa nota).

N.B. A meno che non venga espressamente specificato, tutte le stanze sono al buio, almeno all'inizio dell'avventura. Quando questa si dovesse protrarre oltre le 9 Clessidre, comincerà ad albeggiare e la luce potrà cominciare a rischiarare molti dei locali.

Il palazzo del Mago Sebino

A. Atrio del palazzo

10 cb x 15 cb. Due alte colonne di porfido introducono ad un ridente chiostro che contrasta decisamente con il resto del palazzo, cupo e tetro. Sulla parete Nord vi è un grande portale in legno massiccio, apparentemente chiuso dall'interno, largo 6 cb ed alto quasi 8 cb. In alto, sopra il portale, vi è una grande grata a mezzaluna con sbarre molto distanziate che addolcisce tutto l'ambiente.

Se i personaggi dovessero decidere di abbatterlo per entrare, balzerà su di loro un manipolo di guardie (pari al numero dei giocatori + 4).

Ognuna delle guardie avrà, a discrezione del Magister, Abilità da 9 a 11, Forza da 10 a 13, Conoscenza da 7 a 9 (occorrerà stabilire ogni singolo valore di Livello Vitale), Tiro del Fato 9.

Tutte le guardie sono armate di una normale spada (valore 10%) e portano un'armatura di cuoio e uno scudo (Valore Armatura 2). Valore Incontro 1, Valore Soppressione 1.

Il Magister dovrà tentare di scoraggiare questa soluzione per quanto gli è possibile.

Se un personaggio (magari un Rom Ladro o Giocoliere) deciderà, con l'ausilio di una corda e di un ancorotto o di qualunque altro mezzo di pari efficacia, di raggiungere la grata, calarsi silenziosamente all'interno e aprire il portale ai suoi compagni, potrà riuscire nel compito di non richiamare l'attenzione delle guardie e consentire l'accesso al palazzo all'intero gruppo.

B. Salone della Fonte Pubblica

Due entrate, una posta sulla parete Sud e l'altra su quella Est consentirebbero l'accesso al salone anche dalla strada; dall'esterno però le porte appaiono chiuse ermeticamente a chiave e rinforzate da supporti e infissi di ferro che dovrebbero scoraggiare qualunque tipo di sfondamento. Un buon Ladro potrebbe però tentare di forzarle con i suoi grimaldelli... La stanza, di 10 cb x 15 cb presenta una fontana appoggiata su un muro di granito che conferisce al locale una forma trapezoidale (come vedremo più avanti la stanza è in realtà rettangolare in quanto la parete della fonte è scorrevole e nasconde un piccolo ambiente di forma triangolare).

Il muro di granito taglia il salone dall'angolo NE fino a 7,5 cb della parete Ovest. La fonte presenta due grosse cannelle simmetriche che di giorno buttano acqua nella fontana con molta parsimonia e che sporgono da due fessure orizzontali; un bassorilievo, posto al centro delle due cannelle raffigura due cavalli che sembrano muovere l'uno verso l'altro, le redini dei quali, finemente scolpite, terminano sulle fessure dalle quali partono le cannelle.

Occorre che il Magister renda con molta precisione ai giocatori l'idea dei due cavalli che sembrano trainare due carri pesanti l'uno verso l'altro.

Infatti, di notte, quando le cannelle non buttano acqua, tirando la bocchetta di destra verso sinistra e quella di sinistra verso destra, si potrà determinare lo scorrimento verso l'alto della parete retrostante di granito e l'accesso alla minuscola stanzetta triangolare (la cui ipotenusa sarà formata dal bassorilievo e dalla fonte, che occupano soltanto il centro della parete e che ovviamente non scorreranno verso l'alto).

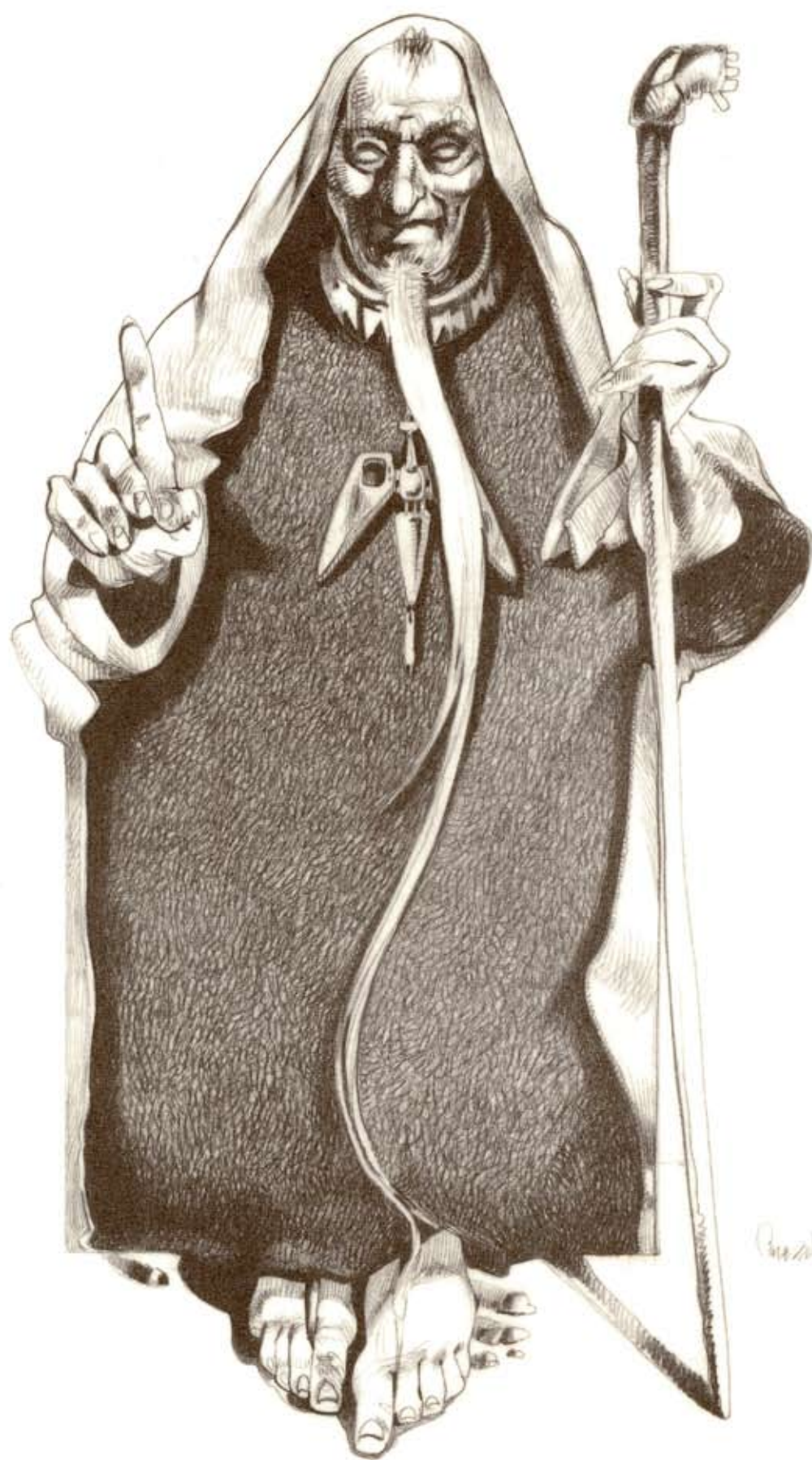
Occorrerà una Forza uguale o maggiore ad 11 per spostare ognuna delle due cannelle; due personaggi da una parte e due dall'altra dovrebbero, sommando i valori della loro Forza, poter smuovere le cannelle e spostare di conseguenza la parete.

Una volta sollevata la parete questa si riabbasserà lentamente (c'è una ruota dentata che fa scattare il meccanismo di richiusura).

I personaggi, passando ai lati del bassorilievo, accederanno alla stanzetta triangolare, nella quale potranno scorgere una porta segreta sul lato Nord che si aprirà senza alcun problema.

C. Stanza botanica

È un locale di 15 cb x 10 cb, con una porta di 3 cb sulla parete N, pieno di scaffali, ognuno dei quali so-



stiene un numero considerevole di piante dalle belle forme; sono piante invero molto strane che sembra non debbano aver bisogno né di luce né di acqua, simili a dei cactus senza spine.

Se un personaggio dovesse toccare una pianta avrebbe il 25% di probabilità di venir punto da spine che scattano fuori al contatto e procurano 2 punti di Danni. Inoltre, se la parte punta non verrà immersa nella piccola polla d'acqua della stanza D, l'infezione andrà avanti procurando 2 punti di Danni all'LV ogni 3 Clessidre di gioco.

D. Stanza dell'Acqua Medicamentosa

È un ambiente di 10 cb x 10 cb con una vasca circolare di diametro di 4 cb, profonda 1 cb (l'altezza dell'acqua può essere facilmente verificata con l'immersione di qualche personaggio o di qualche rudimentale scandaglio).

La superficie appare increspata e la fonte è certamente collegata a qualche sorgente sotterranea. Intorno alla piccola vasca c'è una fascia di legno fradicio con incisa la scritta «AQUA MEDICAMENTOSA». Il liquido della fonte arresta infatti qualunque tipo di infezione.

E. Stanza della Statua Animata

Si tratta di un piccolo ambiente di 4 cb x 10 cb con porte su tutte e quattro le pareti; al centro della stanza una statua raffigurante la Dea della Mortificazione, posta su un piedistallo e circondata da un piccolo recinto di corde.

La statua rappresenta una vecchia dalle carni avvizzite e dalle vesti lacere, appoggiata ad un lungo bastone; su ognuno dei quattro lati del piedistallo è incisa la seguente scritta: «Umilia la tua vanagloria e la tua presunzione — Versa un tributo giusto alla Dea Mortificazione»; all'interno del recinto si trovano vari oggetti lasciati dai visitatori per ingraziarsi la Dea.

Se gli avventurieri si soffermeranno a guardare la statua con attenzione per un certo periodo di tempo, il Magister farà rilevare loro che gli occhi della vecchia sembrano animati e vigili.

Sarà necessario che la compagnia offra un cospicuo tributo alla Dea; in caso contrario questa animerà la statua che armerà il pesante bastone e colpirà con violenza e ripetutamente colui che avrà avuto la «bella» idea di svignarsela alla chetichella. Uguale punizione spetterà a chi avrà deriso la Dea o, peggio ancora, avrà sottratto dal recinto qualcuna delle oblazioni a lei destinate.

Il pesante bastone procura 3d6 di Danni.

F. Sala d'attesa

È un locale di 5 cb x 10 cb con una porta sulla parete Est ed una sulla parete Sud. Tutt'intorno alle pareti sono appoggiate delle panche su una delle quali sono seduti 3 malati, due donne ed un vecchio. La stanza è parzialmente illuminata dalla luce di due torce infisse in una scanalatura sul muro.

Quando i personaggi irromperanno nella stanza i malati manifesteranno la loro paura indietreggiando e stringendosi l'uno contro l'altro.

Qualora venissero colpiti rimarrebbero uccisi all'istante: si tratta di poveri malati indifesi e cagionevoli di salute (Valore Incontro 2; Valore Soppressione —1); qualora venissero interpellati dagli avventurieri, risponderanno (per bocca del Magister) che si trovano in quel posto per curare delle infezioni della pelle di particolare gravità e che, ad ore regolari, ricevono dalle guardie infermiere di Sebino una spugna imbevuta di acqua medicamentosa (quella della fonte della stanza D) e di cloro (!?).

Gli accoliti di Sebino li hanno spogliati di tutti i loro averi e li tengono da 4 girodi in quel locale fetido nel quale dovranno rimanere per altri 6 girodi. Due volte al girodi ricevono acqua, pane e formaggio (alla 6ª e alla 11ª Clessidra).

I tre malati sottolineeranno con rassegnazione la grossa spesa sostenuta per essere curati e ricorderanno al gruppo di esploratori che solo poco tempo prima il Mago Sebino si accontentava di qualche offerta, ma che per lo più prestava la sua opera gratuitamente. Ora, per curarsi, le donne pagano non meno di 10 Oa e gli uomini di 15 Oa, e la guarigione non è più tanto certa...

«Siamo entrati qui 4 girodi fa — dirà il vecchio, se interpellato — e dopo essere stati brevemente e villanamente visitati (nella stanza G) dagli assistenti di Sebino, siamo stati condotti in questa lugubre stanzetta con l'ordine assoluto di non muoverci. Ma è la nostra ultima speranza, l'alternativa alla quale è soltanto un'orribile morte...»

Ovviamente i personaggi dovranno guardarsi bene dal toccare i malati, altrimenti contrarrebbero la loro terribile malattia...

G. Salone Infermeria

È una stanza di 10 cb x 15 cb con tende e vari lettini accostati alle pareti.

Su alcune mensole poste sulla parete Nord si intravedono gli strumenti del cerusico, boccette e bende; sulle mensole non ci sono oggetti di valore ma

solo segacci, trombette per l'auscultazione, bendaggi, stracci luridi e fiale contenenti strani intrugli.

C'è il 25% di possibilità che uno dei liquidi eventualmente toccati sia urticante e che provochi delle ustioni che possono essere guarite solo nella stanza D, quella della vasca d'acqua; queste ustioni provocano 4 punti di Danni da sottrarre al Livello Vitale dell'incauto che si sia voluto rendere personalmente conto del contenuto delle provette.

H. Stanza delle cannelle

La parete Sud di questa stanza misura 10 cb, quelle Est e Nord circa 14 cb; la parete Ovest forma una specie di dente nell'angolo SO con una rientranza di circa 5 cb. Una porta posta sulla parete Nord sembra chiusa, ed un'altra, su quella Ovest, leggermente aperta. Tutt'intorno appaiono agli esploratori delle fonti prosciugate con cannelle impolverate che non buttano più acqua da tempo; il locale sembra in stato di completo abbandono.

La porta Nord è chiusa con una spranga dall'esterno. Durante le ore di luce si potrà ascoltare il vociare delle guardie di Sebino provenire al di là dell'uscio.

Nel caso che la porta venga abbattuta di notte le guardie si sveglieranno e si armeranno in un battibaleno, certamente prima che i personaggi possano riuscire ad organizzare un'irruzione e tentare l'azione di sorpresa.

Il Magister dovrà riferirsi a quanto riportato nella stanza Q per la definizione del numero di guardie e dei loro attributi. La porta sulla parete Nord non si potrà comunque aprire con gli arnesi del Ladro: si potrà solo tentare di sfondarla o ricorrere a qualche incantesimo.

I. Stanza di ricovero

È un locale di 20 cb x 15 cb. Un enorme tavolo rotondo è posto al centro di questo ambiente ed intorno ad esso 12 figure di monaci immobili.

I monaci sono seduti ognuno al proprio posto, indossano dei lunghi sai neri e il loro volto è coperto dal cappuccio calato. Diverse torce sulle pareti illuminano discretamente la stanza. Lungo tutto il perimetro del locale dei miseri pagliericci sono buttati in terra alla meglio; accanto ad ogni pagliericcio una sorta di «vaso igienico» utilizzato per raccogliere le scorie e i rifiuti organici (si fa per dire...). Poco più

di una dozzina di malati, all'incirca, giacciono in queste luride cucce e si lamentano o riposano.

I monaci neri incappucciati sono alchimisti e cerusici al servizio del mago Sebino, i quali vegliano i malati più come guardie che non come infermieri. Qualora i monaci si sentissero attaccati o minacciati in qualche modo, si alzerebbero in piedi, cercherebbero di formare un cerchio tenendosi per mano e comincerebbero a recitare un'angosciante nenia, che suonerà peraltro come un tremendo anatema, dondolando periodicamente il loro corpo avanti e indietro:

«UTPRIN UTCI UTPE UTDEL UTBU UTIO
UTO UTPO UTTEN UTTE
UTAD UTDOR UTMEN UTTA UTQUE
UTSTI UTSA UTCRI UTLE UTGHI!»

Gli avventurieri particolarmente arguti potranno comprendere, con l'aiuto della loro intelligenza o con la magia (se ne hanno la facoltà) che il messaggio che si nasconde dietro quegli oscuri e minacciosi morfemi è:

«Principe del buio
o Potente
addormenta questi sacrileghi!»

Se i personaggi daranno il tempo ai monaci di ripetere il loro anatema per 4 volte cadranno addormentati. Consultare la nota N° 1, posta al termine di questo scenario per conoscere la loro fine.

Se i personaggi riusciranno a spezzare con le buone o con le cattive il cerchio, potranno notare che i monaci faranno di tutto per ricomporlo e riprendere la maledizione dal punto nel quale era stata interrotta. Se gli avventurieri metteranno fuori combattimento almeno 4 monaci (che, tra l'altro sono indifesi e non reagiscono), l'anatema non potrà avere alcuna efficacia e tutti gli incappucciati cadranno in un sonno profondo (la maledizione si rivolge contro di loro).

Il Magister, qualora il gruppo non fosse riuscito ad interrompere la cantilena prima che questa fosse ripetuta 4 volte, dovrà verificare, avventuriero per avventuriero, se questi cadrà addormentato o riuscirà a resistere all'anatema; l'LM dovrà tirare il dado a 20 facce una volta per ogni giocatore e confrontare il risultato ottenuto con il valore del TdF o TdP proprio del personaggio preso in considerazione. Se il risultato sarà uguale o superiore al TdF o TdP, il personaggio cadrà profondamente addormentato; in caso contrario sarà riuscito a resistere agli effetti della maledizione.

I monaci neri hanno un Valore Incontro 1 ed un Valore Soppressione 2.

I malati, se attaccati, non reagiranno ma ognuno di essi ucciso determinerà un -1 ai punti Consapevolezza del suo uccisore. Il personaggio o i personaggi che elimineranno crudelmente quegli infermi inerti non saranno immediatamente avvertiti dei punti sottratti: il Magister comunicherà loro le avvenute sottrazioni soltanto quando si sarà placata la sete di sangue.

In questa particolare stanza del palazzo il Magister dovrà fare sfoggio di tutta la sua abilità interpretativa nell'eseguire senza sosta e con fare lamentoso l'oscura cantilena. Il ricorso ad un registratore sul quale precedentemente l'anatema era stato inciso dal Magister stesso si è rivelato, ogni volta che abbiamo proposto questa avventura ai nostri gruppi test, un ausilio importante ed efficace.

L. Stanza delle Terme.

Si tratta di un locale a forma rettangolare la cui parete Ovest misura 21 cb e quella Sud 25 cb; dopo circa 10 cb dall'angolo NO diparte una scalinata lunga 15 cb (almeno per quanto è visibile) che va verso l'alto in direzione Est. Questa scalinata, larga 5 cb, arriva fino ad un'altezza di 4 cb sul muro Est (*N.B. Tutte le pareti del palazzo sono alte circa 8 cb*) e poi prosegue per chissà dove; pertanto tra la parete Nord e quella Est si forma una specie di sottoscala. Una porta si trova proprio al centro della parete Est ed un'altra su quella Ovest, vicino all'angolo SO.

Al centro della stanza, poste in quadrato, vi sono 4 vasche cubiche colme d'acqua che hanno il lato di 4 cb ed una profondità di circa 3 cb.

Qualora i giocatori decidessero di ispezionare con cura questa stanza, il Magister potrà far rilevare loro che nel sottoscala sono visibili 4 piccole toppe, poste in quadrato, proprio come le fonti al centro del locale.

Queste toppe sono collegate ad un meccanismo di serratura che schiude una porta segreta che immette direttamente alla Stanza del Tesoro.

Al centro delle 4 toppe è inciso sul muro il seguente simbolo



che per gli Alchimisti rappresenta l'acqua (e difatti soltanto gli Alchimisti potranno avere la possibilità di interpretarlo correttamente al 45%).

Ogni vasca è contrassegnata da un piccolo scudo di marmo striato, posto sul lato Nord del bordo esterno. La vasca N° 1 (così come appare sulla mappa del Magister) porta in rilievo una piccola chiave al centro dello scudo; la vasca N° 2 ne porta due, la N° 3 ne porta tre e la N° 4 ne porta in rilievo quattro (i giocatori, ovviamente non dovranno essere messi a

conoscenza di questa numerazione che serve soltanto come indicazione per il Magister).

Qualora i giocatori decidessero di andare a toccare le chiavi potrebbero rilevare che la seconda chiave del gruppo di tre nella vasca N° 3, appunto, è mobile e che il marmo, in questo caso, forma un astuccio che contiene una vera chiave: si tratta proprio di quella che permette di aprire la porta segreta.

Meccanismo che consente l'apertura della porta segreta

Ogni toppa, proprio per la particolare disposizione simile a quella delle vasche, è in relazione ad una delle 4 fonti; in particolare, il numero di chiavi in rilievo sullo scudo di ogni vasca corrisponde al numero di mandate che occorrerà dare alla toppa relativa per aprire il meccanismo della porta segreta. Così, se volessimo numerare le toppe della serratura come le fonti, avremmo che per la toppa N° 2 occorrerà dare due voltate di chiave (verso sinistra, in quanto verso destra il meccanismo appare bloccato), per la N° 3 tre voltate di chiave e così via...

Se i personaggi saranno così abili da scoprire le toppe, ritrovare la chiave e comprendere la relazione tra i bassorilievi scolpiti sui piccoli scudi ed il numero di mandate necessarie, una volta infilata la chiave nelle corrispondenti toppe, potranno avere accesso alla meravigliosa stanza del Tesoro del Mago Sebino (v. stanza Q).

Qualunque tentativo di forzare le serrature in altro modo non sortirà alcun effetto ed anzi farà correre il rischio di danneggiare il delicato meccanismo di apertura della porta segreta.

La vasca N° 1 contiene una soluzione di acqua, allume e zafferano i cui effetti terapeutici sono sconosciuti tanto al Magister quanto agli autori di Kata Kumbas (anche se un amico esoterista ci ha rivelato, in tutta confidenza, che questa antica soluzione era efficace nella cura delle malattie veneree e delle disfunzioni sessuali in genere); la vasca N° 2 contiene una soluzione di acqua, calce e liscivia che sembra curi l'acne giovanile, i brufoli e le macchie della pelle; la vasca N° 3 contiene una soluzione di zolfo, acqua limacciata, olio di ghianda e cornunghia, che è un'efficace cura contro i pidocchi, le zecche, la scabbia e le piattole; la vasca N° 4 contiene una soluzione di tartrato di antimonio, acqua acetata, borace e rosmarino che cura le piaghe della lebbra.

M. Stanza del Mago

È una camera di 15 cb x 15 cb con una porta posta sulla parete Ovest ed una sulla parete Nord, vicina all'angolo NE: si tratta della camera del Mago Sebino che funge anche da studio. Uno scaffale ricolmo di libri antichi, una scrivania a forma di semicupio e un letto troneggiante e pregiato accostato alla parete Sud formano l'arredamento base di questo ambiente.

Ogni Magister potrà sbizzarrirsi nella descrizione di questo locale.

L'indicazione seguente, invece, dovrà essere valida sempre e comunque: l'arcigno e cupo Sebino si troverà seduto dietro la sua scrivania se i personaggi arriveranno durante le ore di luce del girodi, mentre si troverà a letto se il girodi è nella sua fase notturna al momento in cui gli avventurieri approderanno alla sua dimora.

Nel primo caso il Mago urlerà e chiamerà le guardie, lanciando nel contempo l'incantesimo del Terrore che disorienterà comunque i personaggi sino all'arrivo dei suoi accoliti; nel secondo caso i personaggi avranno il 50% di probabilità di destarlo (qualora il Magister avesse a che fare con un gruppo particolarmente numeroso e chiacchierone potrà decidere che il Mago si desterà comunque di soprassalto). Se Sebino si sveglierà, chiamerà all'impazzata le sue guardie e lancerà il suo incantesimo del Terrore; se, nonostante l'irruzione, continuerà a dormire beatamente ignaro, potrà essere immobilizzato e magari minacciato con le armi in pugno dagli avventurieri, che potranno costringerlo a rivelare il luogo nel quale si trovano segregati Ghita e Riccardino. Qualora il Mago venisse poi immobilizzato con corde e bavagli, i personaggi avranno a loro insaputa soltanto 4 Clessidre di tempo per scovare tesori e liberare Ghita e Riccardino. Infatti, se è pur vero che un Mago legato e imbavagliato non può esercitare i suoi incantesimi, dopo 4 Clessidre Sebino riuscirà comunque a sciogliere i legacci e a liberarsi e gli avventurieri si troveranno davanti improvvisamente un numero di guardie pari ai personaggi + 4 (per le caratteristiche delle guardie vedi la stanza P).

N. Stanza dei vapori

In questo ambiente di 10 cb x 15 cb dei vapori asfissianti saliranno dal suolo e attanaglieranno i personaggi. Si tratta di fumigazioni magiche e gli avventurieri che saranno entrati nella stanza dovranno verificare con il Tiro del Fato o della Provvidenza se

cadranno svenuti al suolo per il tempo di una Clessidra o se riusciranno ad attraversare indenni il locale.

Se il numero ottenuto su 1d20 sarà uguale o superiore al valore del Tiro del Fato o della Provvidenza, i personaggi entrati cadranno al suolo esanimi. I giocatori il cui personaggio è svenuto saranno allontanati dal gioco per il tempo di una Clessidra (10 minuti, lo ricordiamo) e dovranno sperare che i loro compagni di avventura recuperino il corpo esanime del proprio personaggio, trascinandolo via dalla stanza dei vapori.

Qualora un personaggio dovesse permanere per più di 3 Clessidre a contatto dei fumi, morirà soffocato!! Gli avventurieri che riusciranno a non rimanere colpiti dagli effetti dei vapori (salvati dal Tiro del Fato o della Provvidenza) potranno attraversare indenni il locale.

O₁ e O₂. Sono gli unici due corridoi del palazzo, collegati tra loro da una sola porta.

Il Magister potrà liberamente decidere che cosa collocare in questi punti di passaggio e di raccordo, ricordando che le porte che dal corridoio conducono alle varie stanze, a meno di specifiche indicazioni contrarie, sono tutte apribili dall'esterno verso l'interno.

P. Posto di guardia

È una stanza di 15 cb x 15 cb nella quale un separé posto nell'angolo SE isola da un piccolo ambiente (X) adibito ai servizi igienici. Nella stanza vi sono tante guardie quanti sono i giocatori + 4.

Le caratteristiche delle guardie del palazzo sono le seguenti:

Forza da 9 a 15

Abilità da 10 a 12

Conoscenza da 7 a 9

Classe d'armatura 2 (armatura in cuoio + scudo)

Armi: spada (Valore di Combattimento 10%) e frusta (Valore di Combattimento 5%)

Tiro del Fato da 6 a 12

LV da 32 a 47

Valore Incontro 1

Valore Soppressione 1

Il Magister potrà, per sua comodità, calcolare il Livello Vitale, e la CdC di ogni singola guardia prima di iniziare l'avventura, basandosi sul numero di personaggi e magari sulle loro caratteristiche.

Q. Stanza del Tesoro

È un locale di 5 cb x 23 cb nel quale ci sono 6 enormi casse legate ognuna con una cinghia. L'unico accesso a questa stanza è attraverso la porta segreta posta nel sottoscala della stanza L; in effetti c'è anche una porta sulla parete Nord ma questa si apre su un Pozzo Senza Fondo nel quale il malcapitato che dovesse finirvi troverebbe una morte sicura.

Contenuto delle casse:

1. Cassa vuota.
2. Cassa con monete per un valore complessivo di 120 Oa.
3. Cassa dalla quale fuoriuscirà un nugolo di insetti velenosi che costringerà gli avventurieri a fuggire per evitare di essere ricoperti da punture che potrebbero causare fino a 10 punti di Danni.
4. Cassa vuota.
5. Cassa piena di preziosi ex voto: fiori e cuori d'oro e d'argento per un valore complessivo di 105 Oa.
6. Cassa con tesori vari per un valore di 84 Oa.

R. Giardino pensile

Si può accedere a questo giardino pensile, situato in cima alla torre nera, dalla scalinata posta nella stanza L. La scala sale per circa 15 cb in direzione Est fino ad un'altezza di 4 cb; a questo punto inizia una scala a chiocciola che arriva fino ad un'altezza di oltre 20 cb. L'ascesa termina nel giardino pensile R. che si trova in cima alla torre nera. Il giardino, che misura 20 cb x 20 cb, è circondato da 16 colonne che sorreggono una sorta di tettoia; sotto la tettoia è collocato un baldacchino di 5 cb x 10 cb al centro del quale una vasca profonda 2 cb contiene i corpi apparentemente senza vita di Ghita e Riccardino.

L'acqua della vasca è magica e al suo contatto i personaggi riporteranno delle orribili bruciature (che potranno causare da 7 a 17 punti di Danni a seconda di quanta parte del corpo verrà a contatto con il liquido). I corpi di Ghita e Riccardino appaiono integri e privi di ustioni.

Gli avventurieri dovranno trarli fuori dall'acqua evitando di venire a contatto con il liquido e utilizzando corde, reti etc.

Il Magister dovrà vagliare attentamente il tentativo che il gruppo farà per recuperare i due corpi e, qualora dovesse nutrire dei logici dubbi sulla riuscita, potrà ricorrere alla Tabella degli Eventi per determinare le probabilità di successo.

Comunque, una volta tratti in salvo, Ghita e Riccardino riprenderanno lentamente i sensi e ritorne-

ranno in vita dopo quel lungo periodo di morte apparente.

S. Locale di 10 cb x 5 cb, adibito a «toilette» privata di Sebino.

T. Cucina del palazzo

La stanza misura 10 cb x 15 cb ed è stracolma di mestoli, pentolacci, piatti di peltro e di bassa lega, forchettoni, spiedini etc. Nell'angolo NO un grande camino con cenere ancora calda; nell'angolo NE una piramide di vetro sotto la quale sono posti alcuni cibi in perfetto stato di conservazione.

Nota N° 1. Se gli avventurieri vengono catturati o si arrendono alle guardie (o cadono vittime della maledizione dei monaci neri) verranno poi condotti, disarmati e privati dei loro beni, davanti a Sebino che li deriderà (il Magister dovrà interpretare la parte di Sebino mettendoci un pizzico di sadismo e di malcelata malvagità) e li farà cacciare fuori dal suo palazzo a calci nel sedere.



Finale

Se gli avventurieri, dopo aver ritrovato Ghita e Riccardino riguadagneranno l'uscita del palazzo e li riconduranno alla casa di Battista, questi li ricompenserà, donando loro un sacchetto di pietre preziose del valore di 130 Oa, polli, uova, racchini e galline a volontà; inoltre farà loro dono di un galletto ermafrodito che oltre a cantare al levar del sole, produce uova e le cova con particolare ardore.

N.d.A. Questa avventura trae spunto da un antico fatto di cronaca milanese, accaduto dalle parti di Largo del Carrobio: la storia, appunto, di Ghita, moglie di Battista il polaiolo, rapita dall'ambiguo Mago Sebino.

Intorno a questa vicenda si sono poi intrecciate leggende e racconti popolari in una colorata atmosfera dal chiaro sapore fantasy.

9. SECONDA AVVENTURA: LA MASCHERA D'ORO E IL CIMITERO DEI PELLEGRINI

Introduzione

La storia

Le invasioni di Giscardo lo Smazzolatore hanno messo a ferro e fuoco l'intero Regno di Maro: sacre reliquie sono state trafugate, chiese, templi e palazzi sono stati distrutti, uomini di fede e di ragione sono stati catturati, torturati e barbaramente trucidati assieme agli uomini d'armi.

Avventurieri, sciacalli e mercenari di ogni risma, passata l'orda dei barbari, hanno poi saccheggiato i villaggi e le città già devastate, senza ritegno e con ferocia.

Lo stesso Amodeus, uno degli Spiriti del Male più volgarì e intriganti, fu visto assumere sembianze umane e mescolarsi alle schiere di malfattori, spingendole alle nefandezze più inaudite.

Qualche volta, secondo i racconti della gente, lo si è visto guidare, dall'alto del suo grande cavallo albino, intere masnade di scellerati, umani e non, e incitarli a rivolgersi contro i templi della fede, a rapinare e oltraggiare i luoghi di culto e gli oggetti sacri.

La popolazione ha assistito impotente e sconvolta a queste razzie alle quali solo qualche uomo nobile e coraggioso ha osato contrapporsi. Paolino, un vecchio Monaco devoto ai Sacri sembra sia riuscito, ad esempio, a portare in salvo dal tempio di Tirpèo le reliquie di Protocleto l'Illuminato, a sottrarle alle mani dei depredatori e a nasconderele nei sotterranei del Cimitero dei Pellegrini, tra la Via Notizia e la Via Linfamìa, dove un tempo si estendevano le maledette carceri Catavine.

Oggi che le forze dell'Entità Contraria hanno ritenuto compiuta la loro opera di saccheggio e di devastazione, le forze del Bene hanno ripreso il sopravvento ed ha inizio la lunga e faticosa opera di ricostruzione. Tutti gli uomini di fede e di cultura, nobili e plebei di ogni Casta e di ogni Stirpe si danno a setacciare l'intero Regno per recuperare i tesori, le sacre icone e le reliquie sante e riportarle negli originari templi di culto.

Il nobile ministro Aurunzio Colonna che, a detta dei più, viene indicato come il naturale successore del vetusto patriarca Luca III degli Aureliani, offre una ricompensa di 30 opoli di platino agli ardimentosi che riusciranno a recuperare le reliquie del Sacro Proto-

cleto e la preziosa maschera d'oro e di cuoio di Otri che le contiene.

Sembra che i sacri resti debbano ancora trovarsi là dove il vecchio e devoto Paolino li ha nascosti alla ferocia dei barbari ed alla cupidigia e all'oltraggio dei predoni e degli Spiriti del Male, cioè nell'antico Cimitero dei Pellegrini.

Tra le mura di questo piccolo camposanto, così misterioso e terribile, e nei cupi sotterranei della chiesetta ad esso adiacente si celano alla vista orribili segreti e mai nessun uomo ha osato da molti anni penetrarvi.

La cappella del Sacro è stata scomunicata da circa tre lustri in quanto la Divinità non vi dimora più e, al suo posto, sembra si siano saldamente insediate le forze dell'Oscuro. Tutti i luoghi ad essa prossimi, all'interno delle mura, sono considerati sconsecrati e la notte si odono grida soffocate e si aggirano tra le lapidi strane ombre, sinistre ed inquietanti...

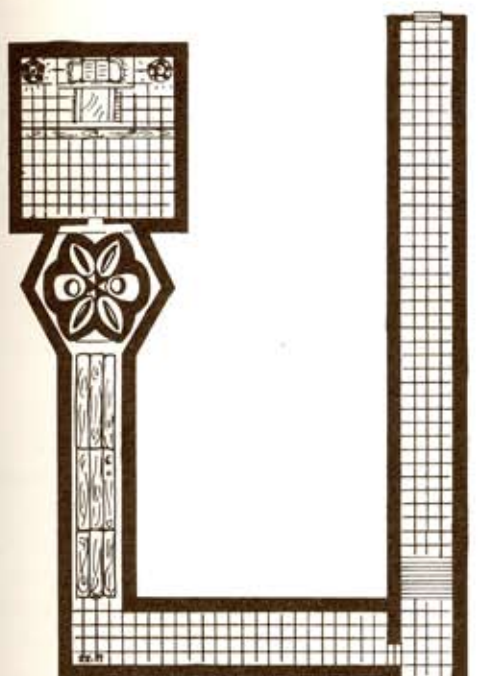
Tirare 1d6 e verificare sulla Tabella dei sei Cerchi Celesti, quale dei Segni influenzerà l'Avventura.

Lo scenario

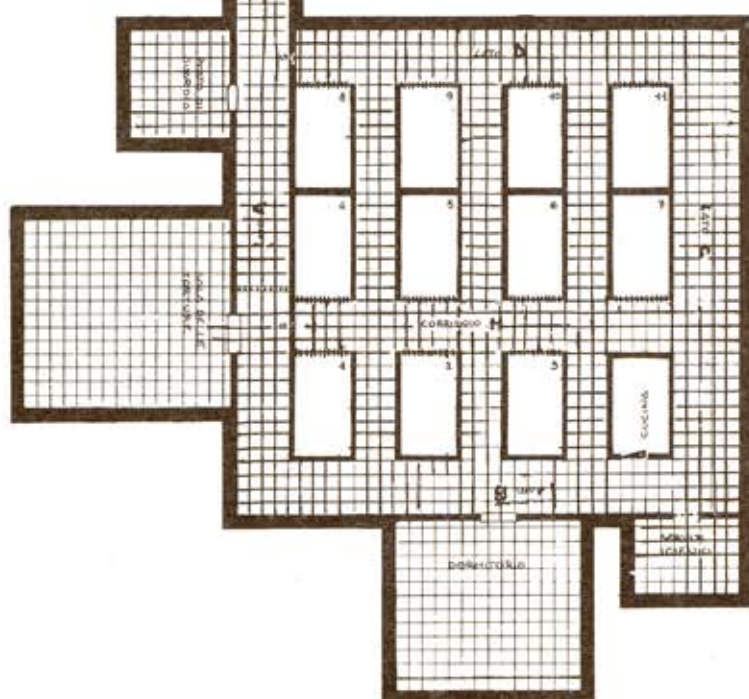
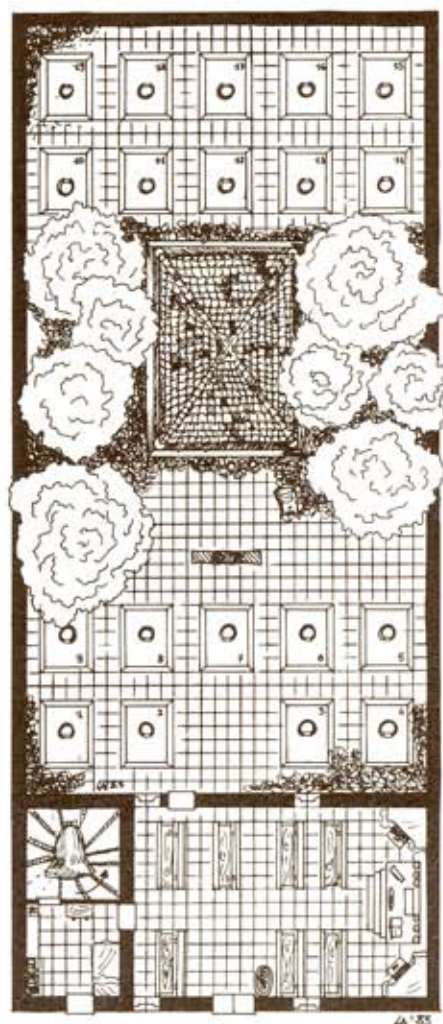
Questa avventura trova la sua collocazione, appunto, all'interno dell'attuale Cimitero dei Pellegrini, cinto ancora di antiche mura e sito in P.za Cardinal Consalvi, a Roma, tra V.le Tiziano e Via Flaminia. Oltre al camposanto (oggi un lapidario verticale) ed all'edicola che contiene un'enorme, oscura statua del Santo Andrea apostolo, vi è ancora una cappella arcana da poco riaperta al culto dei fedeli.

Il luogo rimane tuttora avvolto dal mistero ed i bambini che giocano nei prati antistanti hanno timore ad affacciarsi alle mura di cinta. Oltretutto, d'inverno, nelle ore dedicate al sonno, si sentono ogni tanto risuonare i rintocchi della campana della cappella che spezzano l'umore sereno delle notti romane di tramontana.

In mezzo all'attuale piazzale, il 15 aprile 1462, Pio II Piccolomini ricevette dalle mani del Cardinale Bes-



DUE QUADRETTI
= 2 CUBITI
= (METRI 1)



sarione la testa del Santo apostolo Andrea, giunta da Ancona dopo lunghe peregrinazioni. Ora la reliquia ha trovato nuovamente riposo all'interno della Basilica di San Pietro.

Studi recenti hanno però accertato che nella medesima area esisteva un'antica edicola risalente al IV secolo dopo Cristo, sempre dedicata al Santo Andrea, punto di culto e di devozione per i pastori che provenivano dalla Ciociaria e per i barcaioli che traghettavano sul Tevere stranieri e romani, all'altezza di Ponte Milvio.

Nel cimitero

Gli avventurieri si trovano, due Clessidre dopo il tramonto del sole, davanti alla porta di legno della cappella.

Non provengono rumori dall'interno delle mura di cinta, né dalla chiesetta, né dal cimitero. Tutto sembra immerso in un silenzio irreale; anche per la strada non gira nessuno...

Il muro corre sui lati Est ed Ovest per circa 74 cubiti e sul lato Nord per circa 32 cubiti. Il lato Sud del perimetro murario, lungo anch'esso 32 cubiti, è occupato dalla facciata della chiesa.

Punti di osservazione

Da Sud. Dalla Via Linfania è visibile a circa 15 cubiti dallo spigolo SO e 14 cubiti dallo spigolo SE, una porta di legno lunga 3 cubiti ed alta meno di 6 cubiti: è l'entrata della cappella. È una porta a due battenti, in legno massiccio, chiusa a chiave. Sul battente di sinistra, ad altezza d'uomo, vi è la scritta «Confraternita dei pellegrini e dei convalescenti». Il muro di facciata è alto circa 24 cubiti e mostra due finestrelle rettangolari di 2 x 6 cubiti munite di inferriate, che danno sull'interno della chiesetta, poste all'altezza di 10 cubiti circa dal suolo, simmetriche e situate a 10 cubiti di distanza dagli spigoli relativi.

A circa 4 cubiti dallo spigolo SO è posta un'altra porticina secondaria di 2 cubiti di lunghezza x 4 di altezza, di legno, ad un solo battente: anche questa porticina risulta chiusa a chiave.

Ad un esame più accurato della facciata è possibile scorgere anche gli spioventi del tetto a tegole della chiesetta e la torretta del campanile posta all'incirca sulla stessa linea della porticina sopra descritta.

Da Ovest. Il muro è alto poco più di 3 cubiti e arriva a 5 cubiti verso lo spigolo NO (il terreno sottostante si presenta fortemente scosceso ed irregolare) e i personaggi potranno scorgervi, oltre agli immensi sempreverdi, l'imponente edicola dell'Illuminato.

Questa è posta su un piedistallo di marmo e granito, alto circa 10 cubiti, con quattro colonne ai lati che si elevano alla stessa altezza della statua che con-

tengono (10 cubiti circa), sovrastate da una tettoia di tegole. L'Illuminato vi è raffigurato con una Croce Tau poggiata sulla spalla destra e sostenuta dalla mano corrispondente; la mano sinistra che sorreggeva a suo tempo un libro aperto, mostra il pollice che, posto tra le altre quattro dita, fungeva come da ferma-fogli.

La statua guarda verso Sud ed è scura, massiccia e circondata dagli alti alberi. Al buio, ovviamente, si può soltanto intravedere...

Coordinate del rettangolo dell'edicola:

da Nord a Sud = 16 cubiti circa;

da Ovest ad Est = 12 cubiti circa.

Coordinate dell'edicola rispetto alle mura del cimitero:

a 18 cubiti dal lato Nord;

a 10 cubiti dal lato Ovest;

a 10 cubiti dal lato Est;

a 40 cubiti dal lato Sud.

Una Croce Tau di legno e di ferro è posta davanti alla statua, a circa 8 cubiti in direzione Sud, alta più di 6 cubiti.

Da Ovest si può anche scorgere la facciata posteriore della chiesa.

Le tombe e le lapidi non sono, ovviamente, visibili.

Da Nord. Dalla Via Notizia l'altezza del muro decresce dai 5 cubiti dello spigolo NO ai 4 cubiti dello spigolo NE, e sono visibili il retro della statua e dell'edicola (solo dai personaggi più alti!), gli alberi e la facciata posteriore della cappella.

Da Est. Il muro è alto mediamente quasi 5 cubiti e sono visibili specularmente le cose che potevano intravedersi dal lato Ovest con la differenza che questa parte del muro è più alta.

Dai lati Nord, Est ed Ovest, guardando in direzione della chiesetta, è possibile scorgere, sulla facciata posteriore, due finestrelle corrispondenti a quelle che si possono notare sulla facciata anteriore, poste a circa 10 cubiti di altezza.

N.B. La visibilità è strettamente legata, ovviamente, all'uso di torce e di lanterne o alla eventuale presenza di creature dotate della capacità di vedere nel buio.

Lo scavalcamento del muro

È possibile scavalcare il muro dai tre lati Nord, Est ed Ovest, da parte di personaggi agili, con l'ausilio di corde, ancore o, semplicemente, montando sulle spalle di altri compagni più alti e forti (determinare un numero su 1d20: se il risultato è 1 il tentativo non riesce e si perdono 2 punti di LV per il capitombolo;

per i personaggi particolarmente destri, cioè con Abilità superiore ai 15 punti e non armati, il tentativo non riesce solo se il risultato della determinazione è uguale ad 1; per personaggi piccoli o pesanti se è da 1 a 3, mentre per personaggi piccoli e pesanti se è da 1 a 5).

L'incontro con Molsigno Asmalupo

Trascorsa una Clessidra verrà incontro agli avventurieri un uomo lungo le mura Est, proveniente da Nord; si tratta di Molsigno Asmalupo, il guardiano del posto, che avanza barcollando verso il gruppo, con il volto coperto da un mantello che arriva fino ai piedi. È muto (gli è stata strappata via la lingua), di età imprecisata ed emette strani suoni gutturali: cercherà comunque con i gesti di dissuadere la compagnia ad entrare.

Di aspetto malato, presenta sul viso e sulle mani alcune ulcerazioni appena guarite ma, per lo più, appare segnato e butterato in maniera orribile: ha la peste!!! (anche se sta guarendo) e chiunque lo toccherà sul corpo o ne toccherà i vestiti contrarrà la malattia.

Molsigno odora fortemente di pesce in quanto tiene nella tasca sinistra delle aringhe (potente antidoto contro la peste). Al tempo delle invasioni era scaccino (inserviente addetto alle pulizie del piccolo tempio) e conosce tutta la storia di questo posto maledetto.

Se invitato a parlare, comunque, mostrerà il mozzicone della sua lingua e tacerà...

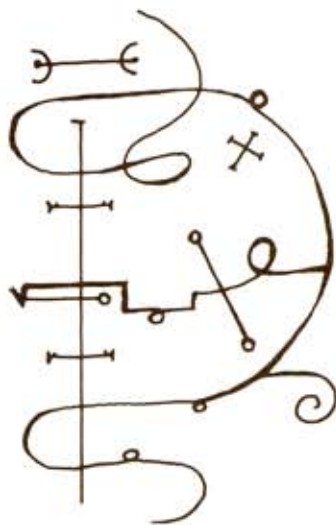
Se invitato ad accompagnare il gruppo, si mostrerà spaventato e fuggirà via...

Se attaccato, con le armi convenzionali e non, o con la magia, non opporrà resistenza e si lascerà morire nel suo mucchio di stracci. Prima di morire o di fuggire via troverà comunque il tempo di trarre da una delle sue tasche uno stilo in similgesso e segnare in un punto sul terreno il nome di AMODEO RE, in alfabeto negromantico:

! □ e 7 m e 3 m

Soltanto i Maghi e gli Evocatori al III grado di Consapevolezza potrebbero tentare di decifrarlo come il segno della presenza di Amodeus. Nella tasca destra del mantello Molsigno tiene le chiavi della porta della cappella e della sagrestia ed una pergamena arrotolata con sopra tracciato il simbolo negromantico di Amodeus, il suo sigillo.

L'INSEGNA SIMBOLO DI AMODEUS



Chi ha contratto la peste comincerà a perdere 2 punti di LV alla 6ª Clessidra di gioco e continuerà a perderne fino alla sua morte, a meno che non riesca a comprendere che l'aringa rappresenta l'antidoto miracoloso contro questo tremendo male.

La chiesetta dell'Illuminato

Vi si può accedere dall'entrata sulla Via Linfamìa o dalla porticina della sagrestia ma, in entrambi i casi, occorre procurarsi in qualche maniera le chiavi che ha in tasca il guardiano o tentare di scardinare o abbattere una delle due porte.

La porta della facciata posteriore che dà sul cimitero è invece accostata e pertanto, qualora i giocatori decidessero di scavalcare il muro ed entrare nel lapidario, potranno successivamente accedere alla cappella del Protocleto senza alcun bisogno di chiavi o di arnesi per abbattere le entrate.

Descrizione: È una chiesetta di 22 cubiti di lunghezza in direzione Ovest-Est x 14 cubiti di larghezza, alta circa 22 cubiti. Architettonicamente assai semplice, non può contenere più di 30-35 fedeli.

Buia, con un odore greve e muffo, la chiesetta appare in stato di abbandono. Sul terreno polveroso, oltre ad impronte umane diseguali, si distinguono chiaramente orme di oca (Amodeus, infima Entità del Male che dona ai suoi seguaci gli anelli dell'Invisibilità, si mostra spesso con coda di serpente, alito di fiamma e zampe d'oca). Il mattonato in cotto del pavimento è ricoperto da uno spesso strato di polvere e lordura. Quattro file doppie di banchi si allineano

perpendicolarmente alla parete Nord e tre file perpendicolarmente alla parete Sud. Subito dietro la porta di accesso si potrà notare un'acquasantiera stracolma di vermi e, sempre sulla parete Sud, un altare di 6 cubiti di altezza x 2 di larghezza, con teli stracciati, senza immagini né candelabri.

Una grande icona dell'Illuminato, deturpata da segnacci osceni, sovrasta l'altare maggiore sopra il quale un'ampollina di vino, dimenticata aperta, emana un forte odore di aceto. A destra e a sinistra dell'altare (che si trova sulla parete Est), vi sono due contraltari privi anch'essi delle immagini sacre, pochi mozziconi di candela spenti e 2 cassette per le offerte piene, quella di destra guardando l'altare, con 25 pezzi di rame e due d'argento, quella di sinistra con 11 pezzi d'argento e 3 pietre lisce di Protèa, prive di alcun valore (per aprire le cassette sarà necessario forzarle).

Immobili, seduti al primo banco della fila Nord, due monaci con il cappuccio calato sul volto, sembrano in meditazione assorta...

Se qualcuno andrà a tirare su il cappuccio o a scollarli, scoprirà che si tratta di due scheletri di monaci, morti da almeno un mese, che portano ancora evidenti i segni della pestilenza.

Chi avrà toccato anche i soli abiti avrà contratto il terribile morbo.

Una porticina con sopra scritto COEMETERIUM, posta sulla parete Nord, vicino all'angolo NO della chiesa, condurrà al cimitero ed un'altra porticina, quasi al centro della parete Ovest tirerà dritto, invece, alla sagrestia. Quest'ultima porticina è accostata.

Dalla sagrestia proviene un insopportabile lezzo di pesce, percepibile sia dall'interno della cappella, sia dall'esterno della strada, la Via Linfamìa.

La sagrestia

È di forma quadrata (7 cubiti di lato) e non potranno entrarvi più di tre o quattro persone insieme.

Sul lato Est, appoggiato alla parete Sud, un letto spartano e disfatto; sul lato opposto un armadietto pieno di libri polverosi, agiografie e classici dell'antichità; dietro ai libri (se spostati) è riposto un calice d'argento che vale circa 7 pezzi di Oro alchemico (Oa) ed una patena da 5 Oa; sopra l'armadietto vi sono alcuni barattoli di aringhe (due dei quali aperti e quindi pieni di muffa), **l'antidoto contro la peste!!!**

Contro la parete Nord, nell'angolo Ovest, un minuscolo braciere; nell'angolo Est un'alta cabinetta piena di abiti talari impolverati e stracciati; sotto il letto un sacchetto di monete senza conio, un'immaginetta disegnata dell'Illuminato ed una boccia di vin santo (buono!).

N.B. L'immaginetta di Proclèto riproduce la statua che si trova nel cimitero e il libro che tiene in mano è cerchiato di rosso sul foglio di papiro.

Se qualcuno oserà ficcare il naso sotto il letto, un incredibile ragno Falciatore, largo 3 cubiti tra corpo e zampe, precipiterà dal soffitto, ingaggiando un furioso combattimento disperato: si tratta del vecchio sacerdote Paolino, trasformato in ragno per opera dello Spirito del Male, che combatterà con due avventurieri alla volta.

Se gli oggetti verranno rimessi sotto il letto, il ragno cesserà di mostrarsi aggressivo. Il suo sguardo intelligente e «umano» dovrebbe invitare la compagnia a trattare con lui: se il ragno li troverà simpatici, li accompagnerà e potrà risultare molto utile... (tirare i dadi per verificare la reazione ostile o amichevole del «mostro»). Un risultato di 1 o 2 su 1d6, porta ad una reazione positiva, da 3 a 6, la reazione sarà ostile).

Il ragno Paolino può scrivere sulla sabbia o sulla terra (seppure con difficoltà) e comprende il linguaggio dei Maghi.

Una porticina sulla parete Nord, a due cubiti circa dal muro Ovest, conduce al campanile.

Il campanile

Una scala a chiocciola di circa 48 gradini conduce alla torretta del campanile. Appena aperta la porticina della sagrestia si sentiranno passi gravi venir giù per la scaletta: sono Zombi (in numero di due) che avrebbero potuto fare la loro comparsa anche prima se la compagnia, troppo rumorosa, avesse tradito la sua presenza in sagrestia o nella cappella.

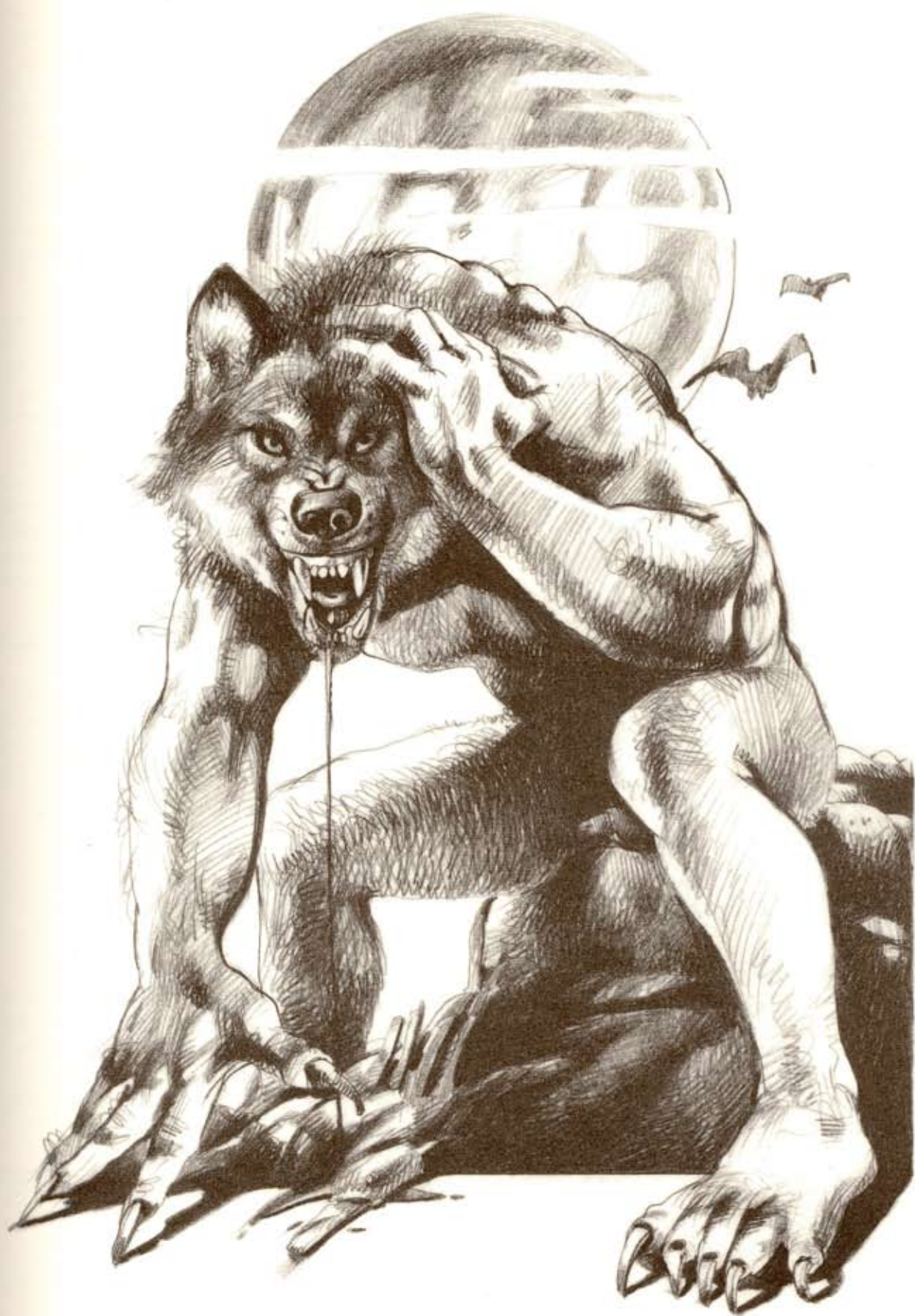
Gli Zombi non possono cadere vittime di incantesimi del sonno o di fascinazione ma possono essere distrutti da armi normali o magiche. Si muovono molto lentamente e quindi attaccano sempre per secondi. Il combattimento, in questo caso, è quasi inevitabile e comunque agli avventurieri conviene levarsi subito di torno per evitare di trovarsi di nuovo davanti (o di dietro...) nel momento più inopportuno.

Sulla torretta del campanile, una stanza di 4 x 4 cubiti, alta quasi 6 cubiti, gli avventurieri troveranno uno strano marchingegno: dall'attaccatura delle campane sovrapposte penzolano, fino a quasi 1 cb da terra, due resistenti corde con maniglie a forma di staffa, in antico oro massiccio, collegate ad un meccanismo basculante. Ogni maniglia vale circa 20 pezzi di Oro alchemico; se vengono strappate o recise simultaneamente non succede niente; se tirate o portate via una alla volta, per effetto del meccanismo basculante e del contrappeso, le campane suoneranno all'impazzata e richiameranno l'attenzione dei Biro-Biro addormentati sugli alberi del giardino.

Il cimitero

Dimensioni: 28 cubiti x 54 cubiti (il muro è spesso circa un cubito in tutta la sua larghezza).

Se gli avventurieri entreranno nel cimitero scavalcando il muro, saranno attaccati da un numero uguale di Biro-Biro che montano la guardia, appollaiati tra



Chris 20/4/99

i rami degli alti alberi che circondano le lapidi.

Dieci lapidi, di 5 cb x 4 cb ciascuna, sono poste in 2 file di cinque dietro l'edicola sul lato Nord.

Altre 9 lapidi sono poste in due file una di 5 e l'altra di 4 sul lato Sud del cimitero. Tra queste lapidi e l'edicola, una Croce Tau di legno e ferro, spezzata e, a terra, nascosto da un cespuglio, un libro di pietra scheggiato con sul dorso incisa la scritta «VERBUM DEI».

Ad un esame più ravvicinato la statua dell'Illuminato appare intatta, anche se la strana croce che porta sulla spalla destra è imbrattata di sangue ed alla mano sinistra, che prima sorreggeva il libro, vi è ora appesa una pergamena con l'inquietante simbolo di Amodeus.

N.B. Se gli avventurieri, arrampicandosi sulla statua, rimetteranno a posto il libro di pietra del «Verbum dei» in quello strano tassello posto nella mano, per un complicato sistema di marchingegni, si sentirà cigolare una porta lontana e pesante: si apre in questa maniera la cripta che contiene la maschera d'oro dell'Illuminato.

L'edicola è circondata, quasi nascosta, da alberi altissimi e minacciosi, soprattutto nell'oscurità, e i Biro-Biro, appollaiati sui rami di questi alberi, attaccheranno con le loro spade gli avventurieri quando questi si troveranno all'incirca all'altezza della croce spezzata, urlando afoni e sibilando come serpenti.

Lapidi

Le lapidi poste sul terreno (misure 5cb x 4cb) hanno un grosso anello di ferro al centro: per aprirle occorre far leva sull'anello con un grosso bastone resistente.

Determinare un numero su 1d20

Risultati

1-3: il tentativo non riesce.

4: il bastone si rompe.

5-20: il tentativo di aprire la lapide riesce.

Se il tentativo di aprire una lapide viene compiuto da un avventuriero con Forza superiore a 15, può effettuare tentando di tirare l'anello con le sole mani; il tentativo riesce sempre a meno che il risultato non sia 1, nel qual caso occorre riprovare, o 2 nel qual caso il malcapitato si sloga un dito (perdendo 2 punti di LV).

Tombe

1) Vuota.

2) C'è un monaco scalzo: è uno scheletro in atteggiamento di riposo.

3) Serpentario: 3 serpenti Iacùli e 7 Aspidi di piccola taglia. Uno Iacùlo, come è sua caratteristica, salterà come una molla verso l'esterno, andando a

mordere sul volto uno degli avventurieri. L'LM (Ludi Magister) tirerà un dado per determinare casualmente la vittima del morso (il «prescelto» dovrà trovarsi nel raggio di due cubiti intorno alla lapide). A meno che il Tiro del Fato o della Provvidenza contro i veleni non si risolva positivamente, la vittima cadrà in uno stato di torpore progressivo, perderà 4 punti di LV e, anche se non morirà, resterà in stato di incoscienza fino alla fine della sessione di gioco, per poi riprendersi gradualmente nei giorni successivi e riacquistare le sue forze. Lo Iacùlo, dopo il morso, cadrà intontito a terra e sarà facile preda degli avventurieri. Gli altri serpenti resteranno nella tomba.

4) Polla d'acqua profonda 3 cubiti. In fondo alla fossa un prezioso cofanetto di legno di sandalo e avorio con un libro di orazioni e di salmi all'interno. Il cofanetto vale 6 Oa.

5) Fiammelle (si tratta in realtà di fuochi fatui). Una voce da una lingua di fuoco dirà: «*Hic Regnum mortis. Subterra posteumque sepulcrum regnum terroris sed dextra laevaque regnum dei*»*.

6) Pellegrino tedesco con una cassetta di soldi, probabilmente un ex voto (300 cei).

7) Vuota.

8) Bimbo con la testa di toro, il cadavere si polverizzerà all'apertura della lapide.

9) Un esercito di toponi comincerà a fuoriuscire dalla fossa. Anche se i giocatori richiederanno rapidamente la pietra tombale, un numero di toponi pari al numero dei giocatori + 1 sarà già sceso in campo.

Se i toponi riusciranno a mordere qualcuno degli avventurieri, questi dovrà in ogni caso ricorrere al Tiro del Fato o della Provvidenza per determinare se riuscirà a scampare all'infezione.

10) Scalette che conducono all'entrata del sotterraneo (v. più avanti).

11) Corda senza fine. Se la corda viene tagliata si propagherà nella notte un urlo disumano: si tratta di un dannato, appeso ad un filo di speranza, che precipita agli Inferi.

12) Sacerdote di culto mithrasico con un prezioso bastone di avorio e di legno tropicale, ahimé corroso dal tempo e dai vermi (8 cei).

13) Una scritta sulla lapide dice: «*Eo cupidius per-poto in monumento meo, quod dormiendum et permanendum heic est*» (traduzione dell'epitaffio: *Tanto più avidamente bevo nel mio sepolcro dato che qui dovrò dormire, qui restare per sempre*). Dentro la tomba ci sono 11 fiaschette ed un mucchietto di ossa e di ceneri.

In dettaglio:

— Nelle fiaschette 1-7-9 è contenuto vino buono che dà immediatamente ubriachezza: chi ne beve ri-

* Qui è il regno dei morti, sotto e dietro è il regno del terrore, ma a destra e a sinistra c'è il Segno del Signore.

marrà stordito per le due intere Clessidre successive di gioco.

— Nelle fiaschette 2-11 è contenuto aceto. Nessun effetto.

— Nella fiaschetta 3 è contenuta dell'acquavite di Cortona: +4 punti di LV per chi se la beve tutta (questo aumento durerà soltanto fino alla fine della sessione di gioco).

— Nella fiaschetta 4 è contenuto dello spumantino di Castello andato a male; chi ne beve anche un sorso sarà assalito da diarrea incontrollabile, aerofagia e meteorismi fino alla fine della sessione di gioco.

— Nella fiaschetta 5 è contenuta una pozione magica alla menta e aglio che tiene lontani, se opportunamente «alitati», gli esseri che rappresentano in questa avventura le forze dell'Oscuro quali i Biro-Biro e le Manticore.

— Nella fiaschetta 6 è contenuto del GRINO-LEUM, vino rosso eccellente che aumenta la Forza di 2 punti per tutta la sessione di gioco.

— Nella fiaschetta 8 è contenuto l'elisir «bacioso»: chi ne beve sarà portato irresistibilmente a baciare tutto e tutti, nemici ed amici, oggetti e compagni d'avventura.

— Nella fiaschetta 10 è contenuto del PIGNOTUS che dà allucinazioni: chi ne beve vedrà ovunque bianche scimmie con sei braccia (per 4 Clessidre) che tirano enormi pigne.

14) Una scritta sulla lapide: *Viator lasse, mirari noli. haec via tale pulver habet* (traduzione: *Stanco viandante, non meravigliarti: questa strada ha di questa polvere*); scoperciata la tomba, si leverà una polvere d'ossa soffocante e densa, causando tosse stizzosa e accecando momentaneamente la vista; per il resto la fossa, nella quale probabilmente erano sepolti insieme molti viandanti, apparirà sconsolatamente vuota.

15) Una volta scoperciata la pietra tombale, uno spettacolo meraviglioso ed insieme surreale e agghiacciante si mostrerà agli avventurieri: una coppia di cani azzurri sepolti assieme e protetti da una teca di vetro a prova d'urto e di scasso. L'iridescenza dei due animali illuminerà la notte e, dopo alcuni attimi, una fitta coltre di bolle altrettanto magiche e luminose si leverà per l'aria notturna: per ogni bolla che verrà fatta scoppiare si udirà un guaito canino. Si tratta di una tomba ben strana e la compagnia dovrebbe prudentemente richiudere la lapide e proseguire oltre...

16) Vi è sepolto, in perfetto stato di conservazione, un Cavaliere della Fede, spogliato dell'armatura e delle armi, che indossa soltanto una cotta di maglia con su ricamata la croce del suo ordine cavalleresco. Forse si tratta di un generoso che ha tentato di introdursi nella chiesetta e nel cimitero alla ricerca della sacra reliquia e vi ha invece trovato la morte non più di un mese prima.

17) Vuota.

18) Ossa sparse e resti di capelli e di unghie. Stracci di tela rosicchiati e vari calzari irricognoscibili...

19) Tomba di CORNICIO MELELLA, il contabile millantatore. La tomba è vuota del corpo di Cornicio ma contiene un pallottoliere di 100 palline di sterco essiccato su 10 file sovrapposte (si pensa che non abbia alcun valore!!!).

La discesa nel sotterraneo

Dall'orlo della tomba n. 10 si potrà scorgere, a meno di 2 cb dalla superficie, un piano di marmo dal quale dipartono 2 rampe di scale di 15 gradini ognuna. La prima rampa è orientata verso Sud e conduce alle carceri Catavine; l'altra, orientata verso Nord, porta alla cripta nella quale è racchiusa la preziosa maschera d'oro. Le scale di granito sono larghe 5 cb e non è possibile scenderle o salirle per più di due persone alla volta.

Sotterraneo Sud

Al termine delle scalette Sud si apre un corto corridoio di 18 cb di lunghezza per 4 cb di larghezza al termine del quale si intravede un'altra corta scaletta. Sulle pareti Est ed Ovest si possono scorgere due nicchie poste l'una di fronte all'altra. Il corridoio disseminato di ossa rosicchiate, sparse un po' dovunque, è ricoperto di lanuggine, sporcizia, polvere e grasso; la superficie del pavimento appare dissestata e dalle spaccature del terreno si intravedono delle fungaglie verdastre e velenose.

Nella nicchia posta sulla parete Ovest sono appese due grosse chiavi incrociate, arrugginite e sporche di sangue; per terra due specchi antichi, uno dei quali spezzato in più parti.

Nella nicchia che si slarga a semicupio sulla parete Est 4 teste scheletriche di barbari (i copricapi, ancora calati sui crani ne attestano inequivocabilmente l'origine) infilate a grossi ganci da macellaio...

Scendendo gli ulteriori 8 gradini ci si troverà di fronte ad un'inferriata larga quanto il corridoio (4cb) ed alta quanto il soffitto (6cb): attraverso le sbarre si potrà scorgere la prosecuzione del corridoio per altri 22 cb all'incirca, al termine del quale è posta un'altra inferriata, simile alla prima. Le due inferriate appaiono impenetrabili e straordinariamente resistenti a qualunque tentativo di forzatura, non presentano alcuna serratura e sembrano infisse saldamente nel soffitto e nel pavimento.

Lungo la parete Ovest del corridoio le torce potranno permettere di scorgere una porta sbarrata.

I muri del corridoio appaiono sconnessi e ricoperti di muffa e sul terreno impronte ferine numerose e profonde.

Appena il gruppo giungerà davanti alla prima inferriata questa, quasi per incanto, si alzerà rientrando nel soffitto; quando tutti gli avventurieri (o buona

parte di essi, almeno quattro) saranno passati al di là delle sbarre sollevate, queste caleranno rapidamente ed inesorabilmente alle loro spalle e dalla porta Ovest, poc'anzi intravista sbarrata, sortirà fuori una terribile Manticora che assalirà la compagnia.

Dopo un turno di combattimento, al quale il gruppo non potrà sottrarsi, si solleverà anche l'altra inferriata in fondo al corridoio e sbucherà fuori, orribile e famelica, un'altra Manticora: dietro di lei le sbarre caleranno molto lentamente e la compagnia si troverà inesorabilmente imbottigliata a confrontarsi con questi due mostri da incubo.

Meccanismo che apre le inferriate

All'interno del posto di guardia e della sala delle torture, due tappeti rullanti sono collegati, con un meccanismo infisso nel muro, ad una gigantesca e potente ruota dentata che trasforma il movimento orizzontale del tappeto in movimento verticale delle sbarre che si abbassano e si alzano. I terminali del marchingegno, fissati con un complicato sistema di cinghie e di assi, sono posti sul soffitto del corridoio, accanto ai fori delle inferriate.

Le Manticore, creature semi-intelligenti che non hanno l'uso delle mani, corrono velocemente sul tappeto e le inferriate si alzano; con una spallata ad una grande leva posta in fondo al rullo il groviglio di lacci, corde ed assi si «srotola», il tappeto corre all'indietro e le inferriate calano lentamente. Nel caso della prima inferriata incontrata dal gruppo, la Manticora, accertatasi della presenza degli avventurieri, oltre a rimuovere la leva di bloccaggio, si metterà a correre in senso contrario sul tapis-roulant, accelerando così il movimento di richiusura delle sbarre. La seconda Manticora, invece, dopo aver aperto l'altra inferriata e rimosso la leva di bloccaggio, si precipiterà dalla sala delle torture nel corridoio, mentre dietro di lei le sbarre si abbasseranno lentamente ma inesorabilmente.

Questo meccanismo apparentemente complesso, le Manticore, diabolici animali al seguito dell'Oscuro, lo hanno trovato nelle carceri Catavine sin dal tempo in cui presero possesso delle stesse, dopo aver sbrannato gli antichi carcerieri del Patriarca. Non essendo particolarmente intelligenti, hanno compreso il funzionamento di questa rudimentale macchina solo dopo lunghi tentativi, nel corso dei quali ben due di loro hanno trovato la morte, infilzate dalle sbarre contro il pavimento.

Manticore

Attualmente si aggirano nelle carceri Catavine quattro Manticore: una è sistemata nel posto di guardia, una nella sala delle torture, una nel dormitorio e l'ultima si aggira per tutto il perimetro del corridoio. Alle urla degli avventurieri ingabbiati nel tratto di

corridoio tra le due inferriate ed alle strida armoniose e terrificanti delle prime due Manticore, le ultime due (quelle che stazionano nel dormitorio e nel corridoio perimetrale) accorreranno di gran carriera e saranno ansimanti spettatrici del cruento scontro.

Le Manticore sono eccitabili all'odore della carne umana e quando non riescono a procurarsene diventano particolarmente nervose e aggressive. Quelle che si aggirano nei sotterranei del cimitero, poi, sono costantemente affamate e particolarmente inquiete per il fatto che non riescono a catturare e squartare i prigionieri delle carceri: sperano sempre che uno di loro tenti la fuga per assalirlo e nutrirsi, dato che non riescono ad utilizzare le chiavi per aprire le celle.

Le Manticore passano la maggior parte delle loro giornate a tentare di buttare giù a spallate le pesantissime ed impenetrabili sbarre delle prigioni, ma, in considerazione della «scarsa» di cibo a disposizione, devono molto spesso abbandonare in blocco i sotterranei e raggiungere la superficie: ciò avviene prevalentemente di notte e le Manticore, sollevando la lapide n. 10 del cimitero a forza di spallate, escono alla luce della luna e trasformano la zona circostante in una vera e propria area di caccia ai malcapitati passanti. Durante l'assenza dei mostri Molsigno Asmalupo, mosso da religiosa pietà, discende nei sotterranei attraverso la lapide socchiusa e porta da mangiare ai prigionieri che possono così sopravvivere, seppure in un clima di costante terrore...

Le Manticore sono creature diaboliche che attaccano sempre per prime lanciando i tremendi aculei, più forti del ferro, che sono appuntati sulla loro coda (tre spilli scagliati a raffica per due lanci successivi a 12 cubiti. Danni = 3d6 per ogni punta che raggiunge il bersaglio). Esauriti gli aculei attaccano poi a morsi e ad unghiate.

In particolare le Manticore delle carceri Catavine sono creature in età avanzata, spelacchiate ed un poco malconce e occorrerà sempre sottrarre un —3 ai Danni che dovessero procurare.

Posto di guardia

Questo locale di 8 cb x 4 cb è situato sulla parte Ovest del corridoio che si dirige verso Sud (il male-detto «corridoio della morte») e contiene, oltre ad un giaciglio di stracci e paglia nell'angolo SO, il tappeto rullante e parte del meccanismo precedentemente descritto (appoggiato contro la parete Nord).

La stanza è intrisa di odore pesante e selvaggio e le ossette ammucciate qua e là per terra su un pavimento untuoso e sporco, suscitano nel visitatore un istintivo senso di nausea e di pesante disagio. Un po' dovunque (come del resto in tutto il sotterraneo) tracce di liquami, laghetti di orina e macchie di sangue rappreso.

Uno «spioncino» visibile sulla parete Est accanto alla porta, (ad altezza di Manticora!) consente di osservare, non visti, quello che accade nel «corridoio della morte».

Sala delle torture

È una stanza sinistra di 14 cb x 16 cb che veniva utilizzata dai carcerieri e dagli aguzzini catavini per sevizare i prigionieri, un po' per semplice sadismo ed un po' per costringerli a parlare e a confessare le loro aderenze demoniache.

Orrende macchine di dolore e raccapriccio sono sparse un po' in tutto il locale; le Manticore, crudeli ma limitatamente intelligenti, non conoscono il funzionamento di questi meccanismi di tortura che appaiono pertanto oltremodo impolverati ed arrugginiti. L'inventario del materiale (neanche troppo originale, dopo tutto) comprende un letto di contenzione, catene, gatti a sette code, quattro scranni insanguinati, due accette e alcuni strani marchingegni stritolatori, il tutto accatastato alla meglio. Appoggiato all'angolo NO un secondo tappeto rullante simile a quello che si trova nel posto di guardia.

N.B. In una teca posta sulla parete Sud sono appese le chiavi arrugginite delle celle.

Il corridoio

Tutt'intorno alle celle gira un corridoio largo poco meno di 4 cb che segna il perimetro entro il quale si trovano 11 celle ed una stanza un tempo adibita a cucina. Per maggiore comprensione chiameremo i quattro lati del corridoio A, B, C e D.

Il lato A è quella parte di corridoio che da Nord a Sud va dalle scalette all'angolo SO del carcere: si tratta dell'androne che contiene le due inferriate che calano dal soffitto. Sulla parete Ovest sono situate le due porte che danno accesso, rispettivamente, al posto di guardia e alla sala delle torture; proprio di fronte a queste stanze, due porte segrete impossibili da localizzare che si aprono soltanto dall'interno. Dalla fine delle scalette all'angolo SO sono in tutto 38 cb di lunghezza.

Il lato B dell'andito, che va da Est ad Ovest è anch'esso lungo 38 cb: dopo circa 20 cb sulla parete Sud è situata una porta che dà accesso al dormitorio.

Dormitorio

Un tempo questo era il luogo di riposo delle guardie catavine sgominate da Giscardo lo Smazzolatore e dalle bande di scellerati sotto la guida di Amodeus. È una sala di 14 cb x 13 cb, alta più di 4 cb. Tutt'intorno alle pareti 8 giacigli di legno, ognuno con un piccolo armadietto accanto. Nella stanza si trova anche una vecchia Manticora che attaccherà senza indugi coloro che entreranno. A proposito, la porta si aprirà da sola, semplicemente spingendola...

Negli armadietti e sotto i letti non potrà essere reperito nulla di eccezionale: calzerotti bucati e tarlati, rudimentali cucchiari, boccette di aceto, bendaggi lu-

ridi, corde rose, avanzi putrefatti e incatramati, tronconi di armi arrugginite, polverose cotte di lana incerta, stilette di legno marcio etc...

La stanza è polverosa e umida e sulle mura graffiati osceni, disegni e scritte incomprensibili.

Andando avanti nel corridoio lungo il lato B, si troverà, sempre sulla parete Sud, una porta semidiroccata che conduce ai cosiddetti «servizi igienici», 8 buchette del diametro di poco superiore al cubito collegate con un unico, semplice tubo fognario al fiume Albula.

La stanza (8 cb x 6 cb) è infestata da un lezzo micidiale, è sporca ed il pavimento è imbrattato di residui organici e ricoperto di vermi.

La parete Nord del corridoio B, andando da Ovest ad Est, presenta tre incroci con altrettanti corridoi che si aprono appunto in direzione Nord ad intervalli regolari e le mura in laterizi e malta di quattro celle, l'ultima delle quali appare più estesa delle altre tre.

Il lato C, parallelo al lato A del corridoio esaminato precedentemente, è lungo circa 36 cb e dopo circa 12 cb sulla parete Ovest incrocia un altro corridoio che chiameremo H sul quale si affacciano le porte con sbarre di 7 delle 11 celle che compongono questa importante appendice delle estesissime carceri Catavine.

Sulla parete di fondo del corridoio H c'è una porta ad unica direzione che si può aprire sul corridoio A.

Il lato di corridoio contrassegnato con la lettera D, lungo anch'esso 36 cb, presenta sulla parete Sud le porte delle altre 4 celle; in fondo a questo corridoio, così come in fondo al corridoio H c'è una porta che si apre verso una sola direzione e che dà, appunto, sull'androne contrassegnato con la lettera A.

Le celle

Le celle di questa parte delle carceri sono piccole (5 cb x 8 cb circa) e presentano solidissime sbarre solo sul lato delle loro porticine, mentre tutt'intorno si mostrano saldamente murate. Quella che era la cucina del carcere è ora una stanza abbandonata, polverosa e abitata da innocui ragnetti: suppellettili varie, pentolami, un rudimentale forno contro la parete Est, coltelli da caccia, avanzi deteriorati ed indefinibili accatastati alla meglio.

La cella n. 1 racchiude un maghetto tangherino che, in cambio della libertà, offrirà una pozione di funghi e muffe per vedere attraverso i muri, anche quelli più spessi.

La cella n. 2 contiene una vecchia laida prostituta che farà dono del suo corpo in cambio della libertà.

La cella n. 3 è desolatamente vuota.

La cella n. 4 è anch'essa vuota.

La cella n. 5 contiene un individuo scheletrico che un tempo era stato un grande ladro. Costui sa aprire tutte le porte del sotterraneo (tranne quella che conduce alla cripta) e conosce tutti i trabocchetti.

La cella n. 6 contiene, in uno stato di indicibile



David 1997

sporcizia, tre nani: Doroteo, Crispino e Panuplio che offriranno, in cambio della libertà, 11 gemme preziose gelosamente custodite nei loro mutandoni sbrindellati, ciascuna del valore di 10 pezzi di Oa.

La cella n. 7 è vuota.

La cella n. 8 è occupata da un'eretica indemoniata che possiede un pentacolo magico e dice di conoscere un sistema sicuro per invocare Amodeus; l'invocazione suonerà più o meno così:

Hic pente hic Amodeus Dominus tenebrarum hic focus.

Occorre comunque diffidare del pentacolo e dell'invocazione: non hanno nessuna efficacia e la donna è una povera pazza.

La cella n. 9 è vuota e soltanto uno scheletro in decomposizione giace sul fondo.

La cella n. 10 contiene un Vendramino dall'aspetto simpatico di nome Sugherello. È il fratello di latte di Dozy, il Vendramino dell'Isola della Peste, che si attaccherà morbosamente a colui che materialmente lo libererà dalla cella e sarà disposto a seguirlo anche nelle avventure successive.

Nella cella n. 11 si trova un vecchio saggio (o un vecchio pazzo?) che può rispondere a qualunque domanda. In realtà risponderà la verità se, tirando un dado, uscirà un numero dispari e il contrario della verità se uscirà un numero pari.

Sotterraneo Nord

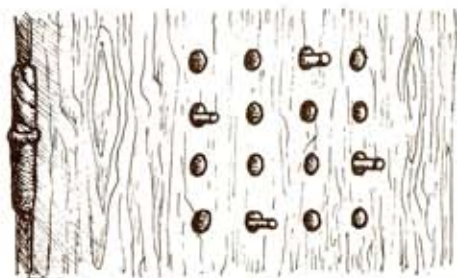
Una volta scoperchiata la lapide n. 11, se la compagnia deciderà di scendere i 15 gradini orientati verso Nord si troverà su un pianerottolo di 6 cb x 4 cb; alla fine del pianerottolo altri 9 scalini condurranno gli avventurieri ad un lungo corridoio di almeno 40 cb che termina con un'imponente e massiccia porta chiusa.

La porta, che presenta al centro 16 grossi fori posti in quadrato di 4 x 4, non può essere né forzata, né abbattuta; accanto ad essa, sul muro di destra, una iscrizione su pietra al di sotto della quale una feritoia con 4 grossi cavicchi infissi. Sulla tavoletta litica sono state incise le seguenti strofe:

*«Niuno dei cavicchi sul portale
ne incroci un altro sull'ortogonale
senza incontrare alcuno in diagonale.
Ma tutti e quattro posti senza indugio
ognuno al conveniente suo pertugio
apriran l'uscio verso lo stambugio».*

In realtà l'iscrizione, se correttamente interpretata, potrà permettere al gruppo di disserrare la porta: basterà tirar via i 4 pioli dalla feritoia ed inserirli in maniera adeguata in 4 dei 16 grossi occhielli posti sul pesante legno del portale, facendo in modo che le diagonali e le ortogonali che muovono da ogni cavichio non ne incrocino un altro in nessun punto.

Una delle 4 soluzioni possibili è la seguente:



Se i pioli verranno infilati in maniera corretta la porta si dischiuderà e agli avventurieri apparirà un cupo stambugio dal quale diparte uno stretto cunicolo in discesa.

Fatti pochi cubiti, la compagnia potrà scorgere in un cumulo di terra franata una mano scheletrica; se il gruppo deciderà di scavare in quel punto verranno alla luce i miseri resti di un corpo in decomposizione con indosso una tunica di tela scarlatta: si tratta di un Saccone Rosso che, fuggito dall'Isola della Peste con il tesoro degli Annegati, ha trovato la morte dopo aver attraversato l'intera galleria che collega il donigione dell'Isola ai sotterranei del Cimitero dei Pellegrini. Accanto al corpo una cassetta ermeticamente chiusa con bracciali, monili, preziosi ed una sfera d'ambra strappati ai morti annegati nel fiume Albula e che costituivano il tesoro della Confraternita dei Sacconi Rossi.

Se gli avventurieri decideranno di inoltrarsi nel cunicolo il Magister potrà introdurvi dei «mostri» vaganti (Toponi, Zoccole, Talpe gigantesche, Serpi etc.) tenendo presente i suggerimenti contenuti nel paragrafo 5.5.1. *La tana e i percorsi* ma, in generale, dovrà cercare di dissuaderli dall'affrontare il dedalo delle gallerie che si stendono per circa 10 miglia dai sotterranei del cimitero all'Isola della Peste.

Il tesoro ha un valore complessivo di 84 Oa; la sfera di ambra, carica ancora di elettricità, potrà rivelarsi molto utile per un Alchimista nelle successive spedizioni.

La cripta

Proprio all'inizio del corridoio che conduce alla porta dei 4 cavicchi, sulla parete Ovest è collocata una porticina con serratura che solo i Ladri potranno tentare di aprire (ma che può essere abbattuta anche con pesanti spallate); aperta questa porticina, attraverso la quale può passare un solo avventuriero per volta, si schiuderà un corridoio lungo circa 20 cb e largo 4, sempre in direzione Ovest, al termine del quale si trova una stretta curva a gomito di 90° in direzione Nord che si apre su un pavimento che sembra fatto

di pesanti assi di legno (precedentemente era composto di una commistione di pietraglia e di cotto). Le assi continuano in direzione Nord per altri 18 cb circa e, ai due lati del muro, parallelamente ad esse corrono due marciapiedi larghi meno di un cubito, di pietra dura.

Alla fine del corridoio, un locale romboidale di 6 cb di lato lastricato di mattoni lucidi e preziosi sul pavimento, sul soffitto e sulle pareti; sul vertice Nord gli avventurieri troveranno una porta nuda, pesante e senza serrature: è l'entrata della cripta che rimarrà chiusa inesorabilmente se non sarà stato riposto nel tassello della mano sinistra della statua del Santo il pesante Verbum Dei. In questo caso si aprirà allo sguardo della compagnia una cripta di straordinaria bellezza.

Chi attraverserà il corridoio con le assi al centro, dopo pochi passi sprofonderà nel legno cedevole ed aculei micidiali lo trafiggeranno fino al petto.

Chi passerà sui marciapiedi strettissimi ai lati dell'andito dovrà determinare un numero su 1d20: un risultato di 1 o 2 lo farà precipitare pesantemente sul legno, sprofondare tra le assi e trafiggere dagli aculei.

Non è possibile trarre fuori da questa micidiale trappola gli sventurati che vi cadranno dentro, data la particolare conformazione degli aculei, inclinati in tutte le direzioni e di varie lunghezze.

La cripta è una stanza quadrata di 12 cb di lato; dopo 6 cb è posto un inginocchiatoio lungo come tutta la stanza; in fondo alla parete Nord, sopra un altare di marmo con due preziosi candelabri infissi in maniera inamovibile nel marmo stesso e miracolosamente accesi, la maschera d'oro e di cuoio di Otri dell'Illuminato, contenente le sue reliquie.

Non appena la maschera verrà presa in mano colerà un liquido denso, oleoso e molto profumato di ginepro che guarirà tutte le malattie e tutte le ferite e preserverà a lungo dagli Spiriti del Buio e dai loro malefici. Se raccolto in boccette o fiasche e conservato per successive avventure questo portentoso liquido manterrà intatti i suoi poteri magici.

L'olio che cola dalla maschera è l'olio della Conoscenza e difatti tutti coloro i quali avranno portato a termine l'avventura aumenteranno di 2 punti il loro valore di Conoscenza.

LEGENDA

Per gli umani

F = Forza; A = Abilità; C = Conoscenza; LV = Livello Vitale; TdF = Tiro del Fato; DI = Danni Inferti; DS = Danni Subiti su 1d20.

Per i mostri e le altre razze

P = Potenza; Ag = Agilità; I = Intelligenza; Cost = Costituzione; At = Attacco; RaM = Resistenza alla Magia; Cor = Corazza; VI = Valore Incontro; VS = Valore Soppressione; DI = Danni Inferti; DS = Danni Subiti.

1) Molsigno Asmalupo

F = 5; A = 5; C = 9; TdF = 13; LV = 32; VI = 2; VS = 0; DS = +4, date le precarie condizioni di salute.

2) Scheletri di monaci

Qualora venissero in qualche modo toccati dagli avventurieri questi contrarrebbero la peste senza neppure tentare il Tiro del Fato.

VI = 0; VS = 1 (se gli scheletri e gli abiti vengono bruciati).

3) Zombi

1° Zombi: P = 10; Ag = 3; I = 2; Cost = 15; At = 15; RaM = 16; Cor = 0; VI = 1; VS = 2.

2° Zombi: P = 13; Ag = 3; I = 2; Cost = 18; At = 15; RaM = 14; Cor = 0; VI = 1; VS = 2.

4) Biro Biro (in numero uguale agli avventurieri + 1)

Hanno tutti i medesimi valori in questo incontro.
P = 7; Ag = 4; I = 9; Cost = 20; At = 10; RaM = 3; Cor = 1; VI = 1; VS = 2.

5) Iaculo

P = 8; Ag = 16; I = 4; Cost = 28; At = 15; RaM = 7; Cor = 0; VI = 0; VS = 1.

Nota Bene: Dopo aver morso qualcuno, cadrà semisvenuto e non avrà alcuna probabilità di schivare il colpo.

DI = La vittima di un morso di Iaculo dovrà determinare un numero e confrontarlo con il proprio TdF o TdP, altrimenti il veleno del serpente gli procurerà 4 punti di Danni da sottrarre al suo LV.

6) Aspidi (7 serpenti aggrovigliati)

P = 6; Ag = 8; I = 2; Cost = 14; At = 10; RaM = 4; Cor = 0; VI = 0; VS = 1.

DI = La vittima di un morso di un Aspide dovrà determinare (come per lo Iaculo) un numero, confrontandolo con il proprio TdF o TdP.

Se il risultato sarà uguale o maggiore, l'avventuriero dovrà sottrarre 6 punti al proprio LV, a causa degli effetti del veleno.

7) Ragno Falciatore (Paolino)

P = 8; Ag = 10; I = 15; Cost = 23; At = 10 (zampe), 10 (morso); RaM = 8; Cor = 0; VI = 3; VS = 1.

DI = Il morso di un Falciatore può portare alla paralisi; occorrerà determinare un numero su 1d20 e confrontare il risultato con il TdF o TdP del malcapitato che è stato morso: se il numero ottenuto è uguale o maggiore, un torpore progressivo coglierà l'avventuriero, sottraendogli 2 punti di LV ogni 5 Clessidre (in questo caso occorre trovare al più presto un antidoto!!).

8) Toponi (in numero uguale a quello degli avventurieri + 1)

Hanno tutti le medesime caratteristiche.

P = 9; Ag = 10; I = 3; Cost = 22; At = 10; RaM = 7; Cor = 0; VI = 1; VS = 2.

DI = I Toponi sono portatori del Morbo Nero e pertanto il malcapitato che venisse morso, oltre alla quantificazione dei Danni subiti dovrà determinare un numero su 1d20 e confrontarlo con il suo TdF o TdP, per vedere se ha contratto la tremenda malattia; in questo caso perderà inesorabilmente 1 punto LV ogni Clessidra fino alla morte o all'uso di un antidoto efficace.

9) Manticore (in numero di 4)

Hanno tutte le medesime caratteristiche:

P = 15; Ag = 11; I = 7; Cost = 33; At (con artigli e zanne) = 15. (I tremendi aculei vengono scagliati a raffica, in numero di 3 alla volta per 2 successivi lanci a 12 cb, procurando ciascuno 3d6 di Danni); RaM = 8; Cor = 0; VI = 2; VS = 4.

DI = -3 ai Danni procurati.

10) Maghetto tangherino

F = 5; A = 5; C = 17; TdF = 15; LV = 42; VI = 2; VS = 0.

DS = + 5, date le precarie condizioni di salute.

11) Vecchia prostituta

F = 5; A = 5; C = 10; TdF = 12; LV = 32; VI = 1; VS = 0.

DS = + 6, date le precarie condizioni di salute.

12) Ladro scheletrito

F = 4; A = 14; C = 7; TdF = 5; LV = 30; VI = 2; VS = 0.

DS = + 6, date le precarie condizioni di salute.

13) Eretica

F = 6; A = 7; C = 10; TdF = 9; LV = 32; VI = 1; VS = 0.

14) Vecchio saggio citrullo

F = 5; A = 5; C = 12; TdF = 11; LV = 33; VI = 1; VS = 0.

15) Sugherello il Vendramino

P = 5; Ag = 8; I = 14; Cost = 27; RaM = 8; Cor = 0; VI = 2; VS = 0.

DS = + 4 date le precarie condizioni di salute.

16) Nani Doroteo, Crispino e Panuplio

Doroteo: P = 12; Ag = 8; I = 13; Cost = 33; At = 0; RaM = 10; Cor = 0; VI = 2; VS = 1; DS = + 3 a causa delle precarie condizioni fisiche.

Crispino: P = 12; Ag = 7; I = 15; Cost = 34; At = 0; RaM = 12; Cor = 0; VI = 2; VS = 1; DS = + 2 a causa delle precarie condizioni fisiche.

Panuplio: P = 14; Ag = 9; I = 13; Cost = 36; At = 0; RaM = 11; Cor = 0; VI = 2; VS = 1; DS = + 1 a causa delle precarie condizioni fisiche.



10. TERZA AVVENTURA: IL LIBRO DEL COMANDO

Antefatto

Come in tutta Laitia, anche nella landa delle Furenti Viole le forze dell'Entità Contraria stanno tentando di impadronirsi delle sacre reliquie degli Antichi Padri ed acquisire nuovo potere. Sembra, per l'appunto, che nei dintorni della Contea di Neorva sia nascosto il Libro del Comando, un manoscritto sacro, misterioso e potente che, se in mano ad un negromante dell'Entità Contraria, potrebbe far risorgere dalle tombe incustodite intere centurie di morti che in breve tempo potrebbero assoggettare la Contea.

Da un po' di tempo in qua strani accadimenti lasciano supporre che le forze dell'Oscuro si stiano riorganizzando e sembra che Menodio, equivoco evocatore di corte, abbia vaticinato che dopo i giorni del Torneo del Sole Basso si scatenerà l'offensiva dell'Entità Avversa e... «corpi vuoti di anima seguiranno gli oscuri comandi del Signore del Buio e rovesceranno il corso naturale delle cose».

Il Conte di Neorva, vigile ed assennato governatore della landa, è convinto che le farneticazioni di Menodio siano in qualche modo ispirate, e che dietro gli inquietanti segnali di risveglio dell'Entità Contraria ci sia l'oscura forza del Libro del Comando che, secondo un'antica profezia, proprio in questo periodo è destinato a comparire di nuovo tra gli uomini seminando terrore.

Scopo degli avventurieri è quello di ritrovare il manoscritto, bruciarlo e riportare al Conte di Neorva la copertina del libro e le sue ceneri.

Il Libro del Comando

Il Libro del Comando fu dettato a messer Dabano, un grande Evocatore dei tempi andati, da una Entità della Luce da lui evocata.

Il libro contiene salmi e preghiere per gli Antichi Padri, ma, se letto al contrario, evoca il BUIO ASSOLUTO, Colui che Non È, il Signore dei Morti!

Si narra che, non appena il manoscritto fu vergato e rilegato, il suo autore lo avvolse con sette vipere velenosissime. Queste vipere con un solo occhio frontale vivono solo in una località nei pressi di Neorva, località conosciuta dai pochi Alchimisti e Fattucchieri del luogo. Sulla copertina del Libro del Comando tre cifre ne rendono inequivocabile l'identificazione: 6 6 6!!

Note per il Magister

L'avventura si divide in tre parti:

- la ricerca delle informazioni valide al fine di localizzare il luogo dove è nascosto il libro;
- la vera e propria esplorazione del luogo ove il libro viene custodito;
- la partecipazione ad una delle due manifestazioni che si tengono a Neorva.

Prima di iniziare, tirare 1d6 e verificare sulla Tabella dei sei Cerchi Celesti quale dei Segni influenzerà l'Avventura.

La ricerca di informazioni e l'esplorazione del luogo dove il libro è custodito dovrebbero avvenire prima del giorno previsto per il Torneo del Sole Basso o per la Lode alle Nove Muse.

Comunque i personaggi possono decidere di compiere la ricerca dopo le due manifestazioni. In questo caso, se desidereranno partecipare al Torneo, occorrerà che lo affrontino sin dalle fasi eliminatorie; se invece opteranno per la Lode, la loro composizione verrà ritenuta scarsamente artistica e, di conseguenza, eliminata dalla competizione poiché, a detta dello stesso Conte giudice supremo della contesa, sugli avventurieri «non brillerà la luce che illumina gli eroi».

I personaggi devono in ogni caso essere spinti a partecipare ad una delle due prove e a visitare o la Strega di Trazzolino o lo Sciamano di Orbizzana.

L'iscrizione ad una delle due manifestazioni prevede l'esclusione automatica dall'altra, essendo queste pressoché contemporanee.

Neorva

La cittadella, capitale dell'omonima contea, è famosa in tutta Laitia per la sua arena. Quando gli avventurieri arriveranno a Neorva la troveranno affollata di attori, saltimbanchi ed avventurieri di tutte le Stirpi, poiché fra cinque giorodì si terranno proprio nell'arena due manifestazioni: il TORNEO DEL SOLE BASSO, riservato a squadre di guerrieri, e la LODE ALLE NOVE MUSE, per poeti, attori e saltimbanchi.

L'arena sarà per l'occasione divisa in due settori: uno recintato da una palizzata rossa che accoglierà il



Torneo per i guerrieri, l'altro da una azzurra destinato alle rappresentazioni artistiche.

Partecipazione al Torneo del Sole Basso

Entrando a Neorva i personaggi incontreranno, in una delle affollate piazze della cittadina, il banditore della Contea.

«... Tutti coloro che sono interessati a partecipare al torneo debbono presentarsi al Comandante delle Guardie e firmare la pergamena del duellante. Un premio di 50 Oa verrà corrisposto alla squadra vincitrice del torneo».

Se i personaggi chiederanno notizie del torneo al banditore, questi dirà di presentarsi al Comandante delle Guardie del Conte, e suggerirà loro di visitare la Strega di Trazzolino e di acquistare la testa della velenosissima vipera monocola, un talismano che ha la capacità di infondere coraggio ai duellanti.

Se i personaggi decidono di recarsi dal Comandante delle Guardie, questi fornirà loro le seguenti informazioni:

— Il combattimento viene svolto con armi leggere (valore di combattimento 10%). Non si possono usare armi da lancio.

— Si considera sconfitta la squadra che perde il 30% dell'integrità dei propri partecipanti (30% della somma degli LV di tutti i personaggi. Es.: la somma dell'LV di un gruppo di 4 personaggi è 120; se durante il combattimento i personaggi perdono almeno 36 punti di LV, sono battuti); il 30% dell'integrità può essere perduto anche da un singolo partecipante (nell'esempio precedente i 36 punti possono rappresentare l'LV di uno dei personaggi che muore, facendo così perdere la propria squadra).

— Una squadra può decidere di ritirarsi quando vuole ma, in questo caso, ogni partecipante sarà macchiato di codardia! Tra l'altro verrà anche consegnata agli avventurieri la pergamena del Duellante sulla quale dovranno essere indicati oltre al nome di ogni singolo partecipante, il nome di battaglia della squadra ed il motto che la contraddistinguerà. Il documento dovrà inoltre essere firmato da tutti gli avventurieri.

Eliminatoria e quarti di finale: gli avventurieri incontreranno un gruppo di avversari con valori di CdC di 15 punti di percentuale inferiori a quelli di ogni singolo personaggio.

L'LV degli avversari è quello di ogni personaggio meno 10 punti.

Semifinali: gli avversari, sempre descritti e definiti a fantasia del Magister, hanno la stessa CdC dei personaggi e lo stesso LV.

Finali: gli avventurieri dovranno incontrare un gruppo di Lhome (per le caratteristiche scegliere i valori medio/alti tra quelli previsti dal Bestiario).

Punti Consapevolezza: per ogni partecipante è previsto l'incremento dei propri punti Consapevolezza in ragione di 1 punto di Valore Incontro e 1 punto di Valore Soppressione di ogni umano affrontato. Il Magister può decidere di contrapporre agli avventurieri anche altre razze purché abbiano un Valore Intelligenza da 14 a 18; per queste altre razze e per i Lhome occorre fare riferimento ai valori di Incontro e Soppressione riportati nel Bestiario.

N.B. Se gli avventurieri possiederanno la testa di vipera monocola avranno sempre e comunque l'iniziativa nel combattimento.

Lode alle Nove Muse

Un altro banditore lungo le strade di Neorva informa che fra cinque girodi avrà inizio la Lode alle Nove Muse, manifestazione artistica alla quale sono invitate a prendere parte tutte le compagnie giunte a Neorva. L'iscrizione è gratuita e deve essere effettuata presso l'Accademia delle Arti di Contea.

Il banditore, interrogato in proposito, non fornisce dettagliate notizie circa la manifestazione: avverte comunque i personaggi che presso Orbizzana vive un piccolo Sciamano che afferma di essere in possesso di alcune pagine di un libro magico di salmodie scomparso.

I fogli gli sarebbero stati regalati dalla Dea Eperute in persona e, su di esso, vi sarebbero trascritte le rime che hanno la proprietà di incantare il pubblico.

Se gli avventurieri decideranno di iscriversi e si recheranno presso l'Accademia, un dignitario, oltre a dare indicazioni sul misterioso, piccolo Sciamano di Orbizzana, esporrà il regolamento della manifestazione che prevede la composizione, «nello scorrere di una Clessidra», di un brano poetico di 16 versi a «rime bacciate» (ogni coppia di rime vale 1/4 di punto di Consapevolezza).

Uno dei funzionari dell'Accademia stessa redigerà una scheda con: nome della compagnia, titolo della composizione che si intende rappresentare, nome dei partecipanti accanto al quale ciascun personaggio dovrà apporre la propria firma.

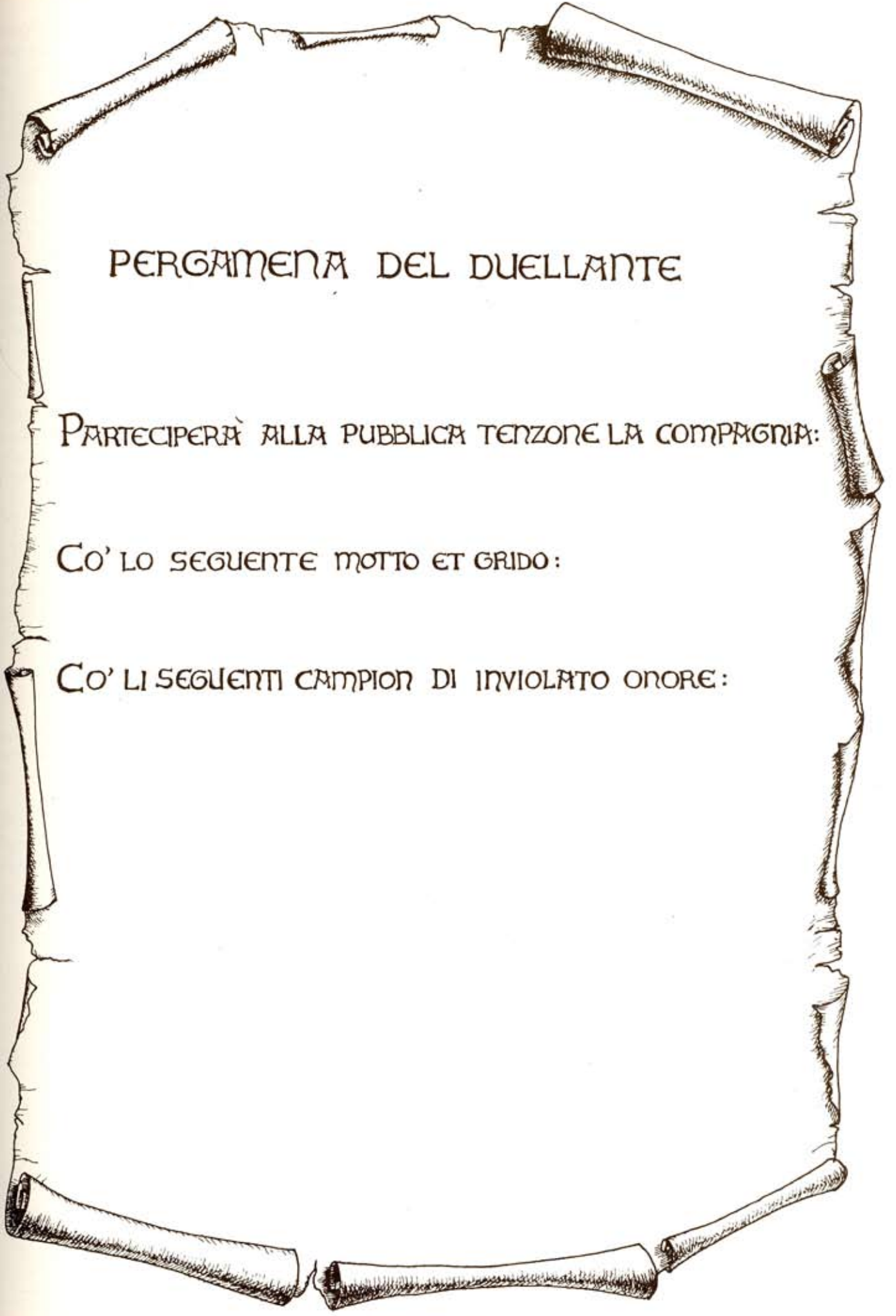
Primo premio: titolo di Accademici delle Nove Muse, menzione onorifica che dà la possibilità di esibirsi presso tutte le corti, ricevendone in cambio doni, denari ed ospitalità.

Questa onorificenza è particolarmente ambita, in quanto tutti i Signori di Laitia si contenderanno gli artisti vincitori di questa manifestazione che si disputa una volta l'anno.

La locanda di «Ferrino il Randa»

Come per ogni buon gruppo di avventurieri che si rispetti è bene crearsi una «base logistica»!

La locanda di Ferrino è l'unica con posti ancora disponibili, ma soprattutto con prezzi alla portata di



PERGAMENA DEL DUELLANTE

PARTECIPERÀ ALLA PUBBLICA TENZONE LA COMPAGNIA:

CO' LO SEGUENTE MOTTO ET GRIDO:

CO' LI SEGUENTI CAMPION DI INVOLATO ONORE:



qualsiasi borsa. Ferrino, l'oste, gestisce con la figlia Giua e il genero Fefè la decrepita ma decorosa locanda e, per il prezzo di cinque ceì a testa, fornisce una stanza (collettiva ovviamente) e un pasto al giorno a base di stufato con polenta annaffiato dal buon vino della casa.

Ferrino, così come avevano fatto i banditori, consiglierà l'acquisto di teste di vipera monocola, nel caso gli avventurieri decidano di duellare nel Torneo del Sole Basso (recandosi presso la Strega di Trazzolenò) e la visita allo Sciamano di Orbizzana, nel caso scelgano di partecipare alla Lode alle Nove Muse.

Per Trazzolenò esiste un regolare servizio di trasporti con il quale il passeggero ha diritto ad un passaggio al paese in cambio di un solo ceo (per il ritorno esiste lo stesso servizio). Il viaggio dura una Clessidra.

Per Orbizzana, invece, Fefè il genero di Ferrino può effettuare il servizio di andata e ritorno sul suo carretto per due ceì.

Per arrivare eventualmente al villaggio dei Lhome Fefè dà la sua disponibilità per due Oa a trasportare tutta la compagnia (con ritorno concordato al secondo girodi successivo all'arrivo).

Il tempo alla locanda trascorre tranquillo: non sono previsti incontri od altri contrattempi durante la permanenza degli avventurieri.

Anche nel caso in cui i personaggi non desiderino intervenire a nessuna delle due manifestazioni, durante il soggiorno nella locanda avranno la probabilità di ricevere un messaggio su pergamena che fornirà indicazioni utili al raggiungimento del luogo presso il quale si trova nascosto il Libro del Comando.

Il messaggio verrà recapitato in qualche modo e comunque informazioni sul Libro del Comando potranno essere attinte solamente dalla misteriosa Giua, una fanciulla convertita al Nuovo Culto.

Costei, ben disposta sotto tutti i punti di vista, oltre che cialtriera ed intrigante, racconterà senza troppe reticenze le leggende intorno al manoscritto.

Nella pagina seguente vi è il testo del messaggio

che il personaggio più fortunato potrà trovare (eseguire un lancio di dadi sul Tiro del Fato) in un qualsiasi modo escogitato dal Magister. Nel caso che la sfortuna si accanisca sul gruppo sarà la procace ed invadente Giua ad avvertire gli avventurieri che i Lhome sono la «chiave» per arrivare al Libro del Comando.

Se dovesse realizzarsi questa seconda ipotesi, Gfua sarà trovata la mattina seguente morta sgozzata come un animale da macello. Un'occasione in più per farsi accompagnare da un inconsolabile Fefè presso il villaggio dei Lhome.

Questa avventura non prevede una visita alla cittadella di Neorva, né incontri con i nobili del posto od altri personaggi caratteristici; è comunque lasciata a discrezione del Magister la facoltà di ampliare la storia arricchendola con particolari avvincenti.

Comunque, se gli avventurieri manifestassero l'intenzione di procurarsi della Sacra Acqua potrebbero trovarne in una strana acquasantiera a forma di testa d'asino all'interno della chiesa della Grande Madre degli Organi limitrofa alla locanda di Ferrino.

La Fattucchiera di Trazzolenò

Un carretto, per 1 ceo a persona, porta dalla locanda di Ferrino fino alla capanna della Fattucchiera (partenza ogni Clessidra; arrivo una Clessidra dopo, come da tabella delle distanze).

La capanna è misera e maleodorante e si trova in un piccolo recinto nel quale vivono tre maiali e qualche gallina spennacchiata. All'interno, in un vano di 8 cb x 8 cb, vive la Fattucchiera. Dal basso soffitto (circa 4 cb e mezzo) pendono ciuffi di prezzemolo, agli, zampette di coniglio, grappoli di lucertole essiccate, testicoli di toro ed altre innumerevoli «schifezzuole».

Sull'angolo della parete NO una tenda nasconde agli occhi dei visitatori — numerosi negli ultimi tempi — i... servizi igienici. Sulla parete E bollono in am-

Landa delle Furenti Viole

Tabella delle distanze

1 Clessidra	Contea di Neorva	<--->	Trazzolenò
1 Clessidra	Contea di Neorva	<--->	Orbizzana
5 Clessidre	Villaggio dei Lhome	<--->	Caverna della Quercia
1 Girodi	Contea di Neorva	<--->	Villaggio dei Lhome
1 Girodi	Villaggio dei Lhome	<--->	Caverna del Faggio
1 Girodi + 5 Clessidre	Contea di Neorva	<--->	Caverna della Quercia
2 Girodi	Contea di Neorva	<--->	Caverna del Faggio

CORAGGIOSI,

CHE GLI ANTICHI PADRI VI SIANO PROPIZI! RECATEVI AL VILLAGGIO DEI VALOROSI LHOME E PORTATE AL LORO CAPO TRE DONI. LE ARMI ED I CIBI PRELIBATI SONO LE COSE DA REGALARE; ALTRIMENTI SFIDATE IL LORO CAMPIONE.

GIUNTI AL LIMITE DEL BOSCO DEI LHOME ALZATE LE BRACCIA, PONENDO DAVANTI A VOI I DONI: LE SENTINELLE NON TRADERANNO A FARSI VIVE. DA LORO POTRETE SAPERE DOVE PROBABILMENTE E' NASCOSTO IL LIBRO DEL COMANDO.

DISTRUGGETELO!

PORTATE AL CONTE LA COPERTINA DEL LIBRO E LE SUE CENERI: SARETE LAUTAMENTE RICOMPENSATI. PORTATE CON VOI DELLA SACRA ACQUA!!!

maccati pentoloni di rame, posti su fornelli di pietre, liquidi densi e dall'odore nauseabondo.

La Fattucchiera, che dice di chiamarsi «Rachele della Notte», avrà le seguenti reazioni alle domande dei personaggi (lanciare un dado da 6 e verificare il risultato):

1 - 2: alla domanda posta, qualunque essa sia, la Fattucchiera verrà presa da crisi epilettiche e con la schiuma bianca alla bocca proferirà le seguenti parole: «Viaggiate per circa un girodi verso Nord... Portate tre doni all'ultima tribù di Lhome che vive da quelle parti...» detto questo cadrà in uno stato di trance profondo. Nel caso i personaggi volessero attenderne il risveglio il Magister dovrà sconsigliarli vivamente in quanto ciò non avverrà prima di tre girodi.

Potranno comunque appropriarsi delle teste di vipera appese con un cappio al soffitto.

3 - 4 - 5: la Fattucchiera chiederà 50 cei in cambio di alcune notizie.

Se si decidesse di pagarla essa fornirà le notizie rivelate nel punto precedente, però, essendo in stato di coscienza, spiegherà che i Lhome, prodi guerrieri, gradiranno molto l'amuleto da lei preparato: la testa di vipera **monocola**, molto richiesta in questi giorni che precedono il Torneo del Sole Basso. Per ogni testa di rettile acquistata gli avventurieri dovranno versare 15 cei (trattabili fino a 10) a Rachele.

La stessa offrirà inoltre preziosi consigli per conquistare la fiducia dei Lhome.

6: la Fattucchiera collabora cortesemente e fornisce notizie sui Lhome, invitando a portare loro l'amuleto da lei preparato e mettendo in vendita altre teste di vipera per il modico prezzo di 5 cei l'una.

Nel caso invece si decidesse di combatterla essa urlerà un ordine in una lingua sconosciuta e alle sue grida accorreranno i tre maiali incontrati nel recinto della capanna perfettamente addestrati per il combattimento (vedi paragrafo 4.3.3. *Maiali selvatici*).

La Fattucchiera Rachele ha le seguenti caratteristiche:

CdC = 40%; TdF = 15; Livello Vitale = 25; Valore Incontro = 2; Valore Soppressione = 1.

Visita ad Orbizzana

Sempre partendo dalla locanda, è possibile ottenere dal genero del taverniere un passaggio per Orbizzana presso il piccolo Sciamano che sostiene di aver ricevuto la visita della Dea Eperute, dalla quale avrebbe avuto in dono alcune antiche pagine di stupende salmodie.

Lo sconosciuto altri non è che un Munaciello di nome Busia che offrirà agli avventurieri «preziose notizie».

Egli vive nel cavo di una quercia secca di circa 6 cb di diametro e conserva pergamene ingiallite in scaffali scavati nel legno. Una sedia sgangherata ed un tavo-

laccio sono l'unico arredo della dimora. In una rozza ciotola di legno il Munaciello sta rimestando delle pallottoline mangerecce a base di semola, verdure e salse piccanti. Qualsiasi tentativo di «estorcere» informazioni sarà vano: il Munaciello, se attaccato scomparirà e le pergamene, se toccate, si polverizzeranno.

Ogni volta che risponde alle domande di un personaggio, Busia assume le sembianze dell'interlocutore (i Munacielli sono folletti scherzosi e dispettosi).

Gli avventurieri hanno il 25% di probabilità di avere la risposta n. 1 ed il 75% di avere la n. 2.

Risposta n. 1 - «A due girodi da qui, in direzione del sole che cala, c'è una caverna che viene chiamata la caverna del Faggio Gigante. Là dentro troverete ciò che cercate!» Poi scomparire.

Risposta n. 2 - «A due girodi da qui in direzione del sole che sorge c'è la Quercia Gigante. Sulla destra della chioma dell'albero c'è un ramo a forcina, se ad esso viene attaccato un peso pari a 3 pondi esatti si abbassa e, al sole della IV Clessidra, l'ombra della forcina stessa indicherà il passaggio per arrivare al Libro del Comando».

Se gli avventurieri desidereranno ricevere le pergamene con le antiche salmodie Busia farà loro dono di un piccolo scrigno sigillato contenente, a dir suo, le sacre liriche, che andrà aperto poco prima della Lode alle Nove Muse, garantendo la vittoria nella poetica tenzone. In cambio chiederà soltanto l'esecuzione di un corretto a canone che gli avventurieri dovranno improvvisare al momento (sul tema ad esempio di fra Martino Campanaro... gli autori raccomandano al Magister di premiare i controcanti e le doppie voci!!) per favorire l'appetito del Munaciello.

Coretto

Nella quercia di Orbizzana

Colaggiù colassù

C'è chi ti sbanana, c'è chi ti sciamana

Cuscussù cuscussù

Se il coretto verrà eseguito e Busia sarà soddisfatto comincerà a degustare le sue pallottoline e farà dono dello scrigno.

Anche se il gruppo lo terrà chiuso fino al giorno della Lode, le pergamene, una volta aperto lo scrigno, si dissolveranno con l'aria così come le speranze di vittoria certa nella tenzone.

Doni per il capo tribù dei Lhome

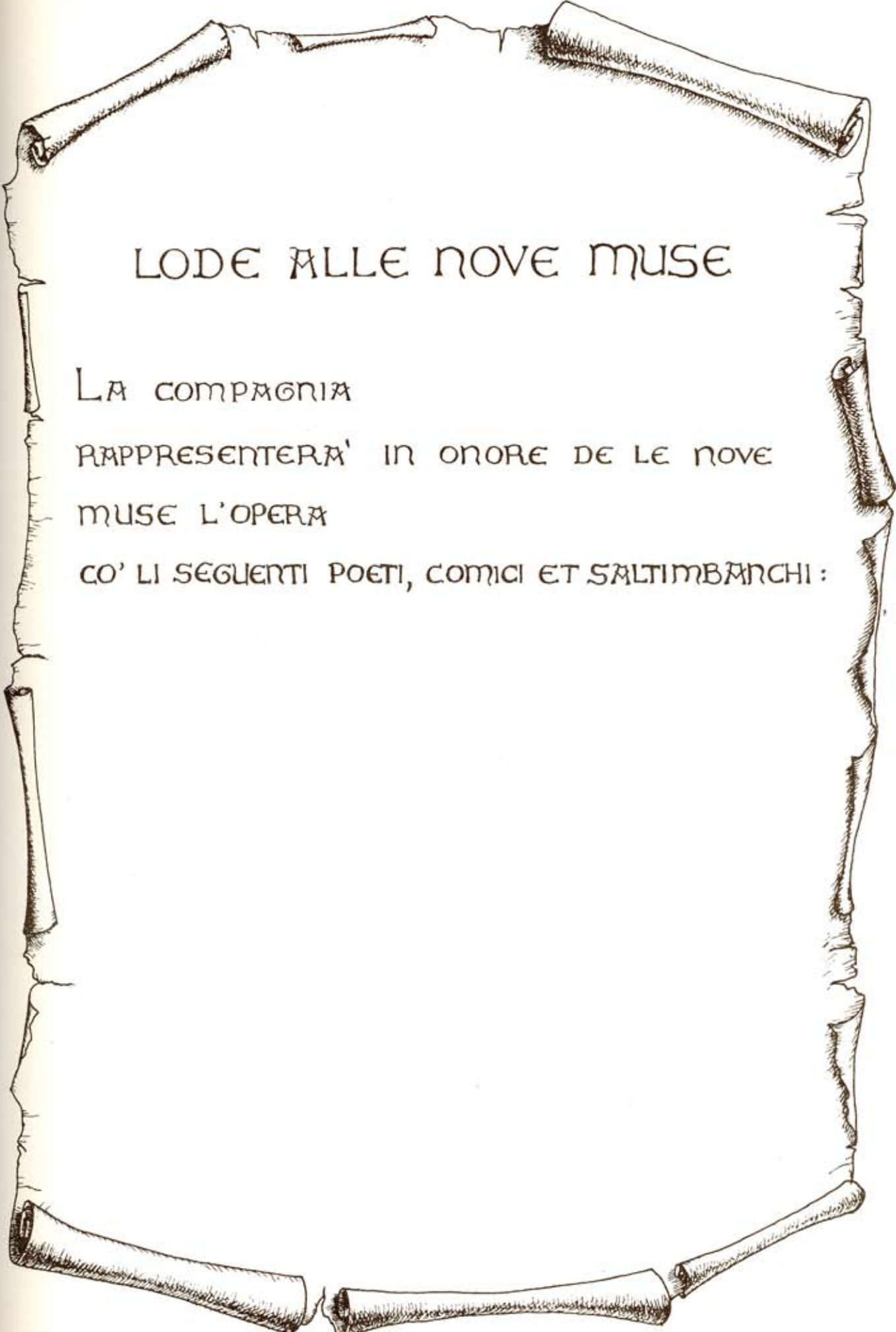
Il Magister, enfatizzando le caratteristiche del popolo Lhome ai personaggi, «guiderà» la scelta dei doni da portare al capo tribù. Tra gli oggetti che sicuramente saranno graditi elenchiamo:

— la testa di vipera della Strega di Trazzolenio;

— della buona carne (è particolarmente gradita quella di racchino);

— una buona arma;

— un cane addestrato (valore 5 Oa).



LODE ALLE NOVE MUSE

LA COMPAGNIA

RAPPRESENTERÀ IN ONORE DE LE NOVE
MUSE L'OPERA

CO' LI SEGUENTI POETI, COMICI ET SALTIMBANCHI :

I personaggi hanno il 60% di probabilità di entusiasmarsi con i loro doni il capo tribù: in questo caso il campione dei Lhome li seguirà nell'impresa.

Medesimo risultato verrà raggiunto se il campione dei personaggi batterà nella sfida quello dei Lhome (in luogo dei doni, infatti, si può scegliere di sfidare il loro campione).

Il campione selezionato tra i personaggi e quello dei Lhome si batteranno nella piccola arena al centro del villaggio fino a che uno dei due non perderà il 50% del proprio LV (per gli attributi del campione Lhome prendere i valori massimi del Bestiario).

Il villaggio dei Lhome

Nella locanda di Ferrino è possibile, come abbiamo visto, concordare con Fefè un passaggio fino ai limiti del bosco, luogo in cui vivono i Lhome. Il passaggio sarà gratuito se si è verificata la violenta morte di Giua.

La loro è una comunità costituita da circa 25 individui adulti e 11 bambini tutti abitanti in due sole capanne di pietra: in una vivono i maschi, mentre nell'altra le femmine ed i bambini.

Giunti al limitare del bosco che circonda il villaggio Lhome, i personaggi dovranno richiamare l'attenzione delle sentinelle mostrando nel contempo le proprie intenzioni pacifiche (...ed i doni!).

Al centro del piccolo villaggio si trova uno spazio (un ampio quadrato di 40 cb x 40 cb dove, se ci sarà la sfida, gareggeranno i due campioni).

Le costruzioni di pietra sono spoglie: in quella destinata alle donne e bambini vi sono pagliericci per dormire e piccoli sgabelli per le riunioni.

In quella degli uomini, oltre ai pagliericci, su di un lato, il rustico ma austero trono del capo tribù torreggia dall'alto di un gradone di pietra. Al centro dello stanzone una teca, guardata a vista da due sentinelle, contiene le formidabili armi dei Lhome.

Gli avventurieri saranno accolti con cordialità ed il vecchio capo tribù descriverà loro il luogo dove probabilmente è custodito il Libro del Comando ed il sistema per individuare l'entrata della grotta (vedi risposta n. 2 del Munaciello di Orbizzana).

Egli farà intendere ai personaggi che se cattureranno durante la ricerca un Peloso e lo condurranno fino al suo villaggio, egli donerà al più forte degli avventurieri una spada magica la quale, pur essendo leggera (e perciò regolamentare per il torneo), infligge Danni per $2d6 + 2$.

Comunque, al rientro dall'impresa della caverna della Quercia Gigante, gli avventurieri saranno ospiti del capo tribù fino al ritorno di Fefè.

A tutti i personaggi, se avranno portato a termine la missione, sarà donato un medaglione raffigurante una testa di Lhome: è il simbolo di fratellanza con questo popolo.

In avventure future i fortunati possessori del medaglione incontrando un Lhome godranno della sua incondizionata amicizia.

La caverna del Faggio Gigante

La caverna è abitata da Bruti (vedere il Bestiario) in numero pari a quello dei personaggi meno due.

Al momento dell'arrivo del gruppo queste orrende creature staranno torturando due uomini. Se i malcapitati verranno salvati, potranno essere di grande aiuto fornendo informazioni; uno dei due infatti, prima di morire, rivelerà agli avventurieri dove probabilmente è nascosto il Libro del Comando, e il sistema per individuare l'ingresso alla grotta.

Descrizione della grotta della Quercia Gigante

L'ombra del ramo della quercia, piegato dal peso di 3 pondi, indica — alla IV Clessidra — un punto ai piedi della collina Arida, tra rovi alti circa 4 cb. Facendosi largo tra i rovi si apre un'ampia grotta larga circa 45 cb che nel lato Nord si stringe fino a diventare una galleria di 10 cb. Sulla parete Ovest a 10 cb dall'entrata ed a circa due cb da terra sgorga dell'Acqua Sacra: una Croce Tau ne rivela la particolarità.

A 30 cb dall'inizio, il tunnel si biforca in due direzioni: Nord-Est e Nord-Ovest.

A) Caverna delle rune — Questa caverna ampia circa 40 cb ha un aspetto assai regolare e lungo le pareti, stranamente levigate, si possono scorgere dei simboli runici incisi nella roccia e decifrabili soltanto da personaggi appartenenti alla Stirpe del Popolo Antico.

Le rune narrano le vicende di un antico popolo di emarginati che vive nei sotterranei della caverna: i Plitidi. Queste creature trascorrono la loro esistenza sottoterra, ma il loro vivere «rinchiusi ed isolati» non implica una, seppur giustificabile, misantropia: sono al contrario assai socievoli, pacifici e soprattutto disposti a collaborare per una giusta causa.

Se nel gruppo vi è un Alchimista, esso noterà sulle pareti della grotta macchie di salnitro.

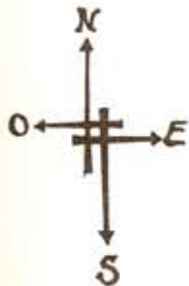
Nell'angolo a SO della grotta un varco dà l'accesso ad un nuovo tunnel.

Il tunnel porta alla caverna «C». Di larghezza inferiore ai 2 cb, il nuovo tunnel procede ripido in profondità e si presenta tortuoso, ingombro di stalattiti e stalagmiti aguzze e taglienti e quanto mai pericolose. Ogni cb determinare un numero su 1d100 per vedere se i personaggi rimangono feriti nel procedere.

Essi hanno una probabilità pari al 55% di salvarsi. Sarà il TdF o TdP a decidere quali tra i personaggi saranno stati tra i meno fortunati: questi verranno lacerati dalle rocce aguzze subendo due punti di Danni. Lungo il percorso sono reperibili cristalli di cinabro molto ricercato dagli Alchimisti.

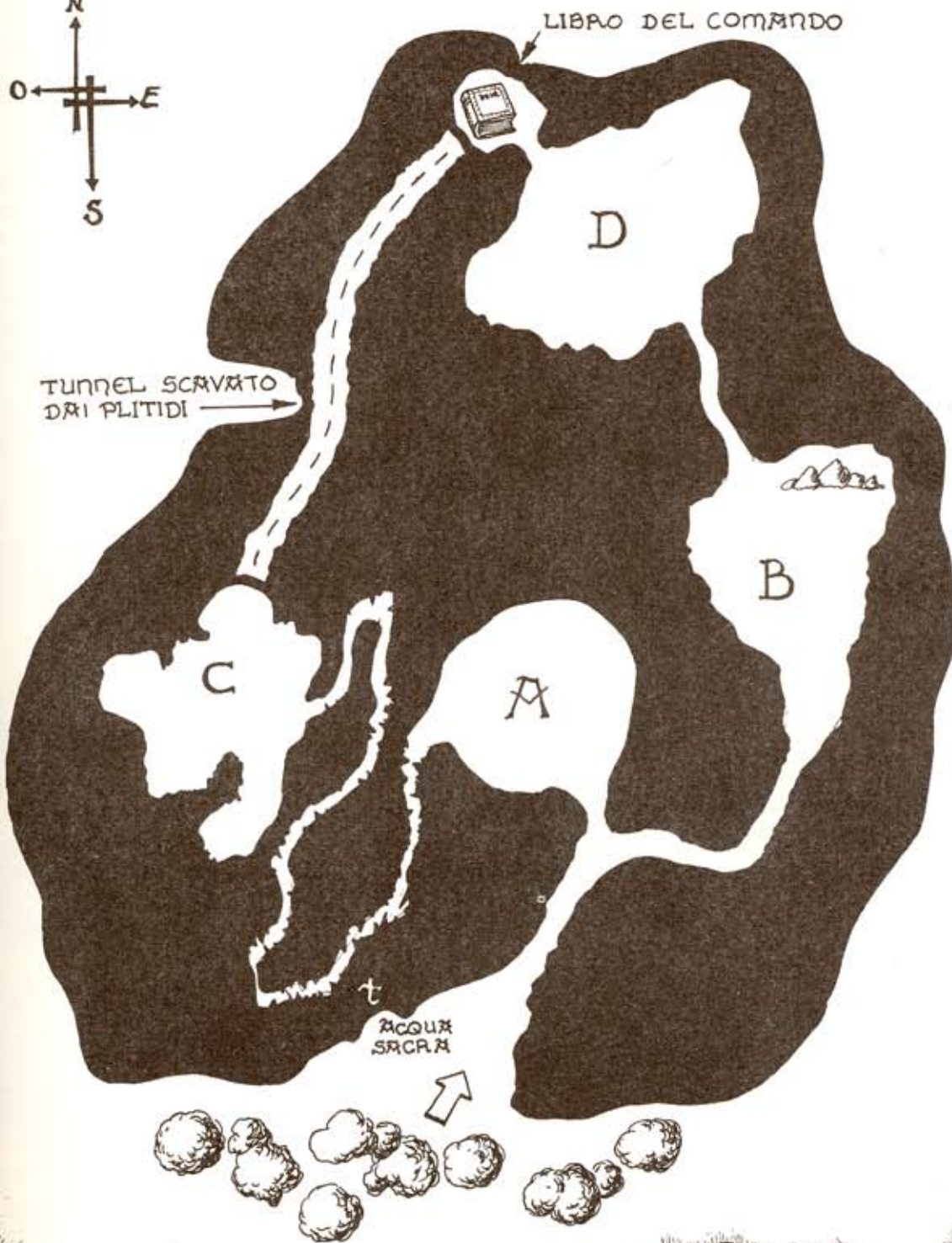
B) Grotta dei Petroli — In un'enorme grotta irregolare e stretta all'inizio (15 cb), che va man mano allargandosi fino alla parete Nord, vi sono otto grosse pietre disposte in modo da formare il disegno di

CAVERNA DELLA QUERCIA GIGANTE



LIBRO DEL COMANDO

TUNNEL SCAVATO
DAI PLITIDI



un'onda; si tratta dei terribili Petroliti. Questi esseri attaccheranno secondo le modalità conosciute.

Al centro della parete N della grotta vi è una stretta apertura seguita da un breve cunicolo che conduce direttamente alla grotta D.

C) Caverna dei Plitidi — In una caverna dalla forma irregolare vivono 15 Plitidi i quali all'arrivo degli avventurieri si mostreranno terrorizzati. Un Rom o personaggi con più di 15 di Conoscenza possono capire il linguaggio di questi esseri. Se i personaggi conquisteranno la fiducia dei Plitidi essi collaboreranno scavando nella roccia friabile una lunga galleria che dopo tre Clessidre si immetterà nella grotta dove è nascosto il Libro del Comando.

D) Caverna dei Pelosi — La caverna in questione (di 55 cb) è abitata da 4 terribili Pelosi (vedi Bestiario) che attaccheranno immediatamente!!

Essi sono gli estremi guardiani del Libro del Comando. Se con i personaggi c'è un Lhome, questi consiglierà di catturarne un esemplare vivo per farne dono al capo tribù.

E) Grotta del Libro del Comando — Questa grotta può essere raggiunta solo dopo aver ucciso o catturato i Pelosi. Se i personaggi vi arrivano grazie alla caverna scavata dai Plitidi, il Libro del Comando, che è posto su di un ceppo sacrificale di marmo, ini-

zierà se toccato, a danzare in aria ed a bestemmiare. Solo gettandogli contro alcune gocce di Acqua Sacra si fermerà! In ogni caso le sue urla richiameranno l'attenzione dei Pelosi che non usufruiranno però in questo caso dell'iniziativa.

La distruzione del Libro del Comando

Il libro può essere distrutto soltanto dal fuoco ed ovviamente gettandogli sopra, prima, alcune gocce di Acqua Sacra, per non farlo danzare nell'aria.

Fine dell'avventura

Portando al Conte di Neorva la copertina del Libro del Comando e le sue ceneri che saranno controllate dal Gran Alchimista di corte per attestarne la autenticità, gli avventurieri avranno la ricompensa di 50 Oa. Essi dovranno comunque partecipare alla manifestazione alla quale si sono iscritti. Se avranno aderito al Torneo del Sole Basso il Conte con un editto speciale li farà partecipare direttamente alle finali!!

Ai fini del gioco questa avventura avrà un valore di 3 punti Consapevolezza, ovviamente se portata a termine.



11. QUARTA AVVENTURA: LA PORTA DEL DIAVOLO

Introduzione

A sud della città sacra di Maro, un grande lago chiamato Nemis si affaccia su una ridente valle nella quale sorge il tempio della Dea della Caccia e dei Boschi. Il posto, intriso di sacralità e di mistero, è incantevole, e l'incarico di Sacerdote della Dea è particolarmente ambito. Infatti il prestigio che la carica conferisce a chi la ricopre non si traduce soltanto in devozione e rispetto, ma in regalie ed offerte generose che i devoti alla Dea elargiscono a piene mani per accattivarsi i suoi favori.

Intere carovane di Rom, ad esempio, giungono settimanalmente ai margini del Bosco del Bardo, non osando inoltrarsi nella Valle Sacra, e lasciano ogni tipo di doni che in un momento successivo i solerti servitori del Sacerdote passeranno a prendere e stiveranno nei magazzini sempre più ricchi. L'accesso alla valle non è precluso da proibizioni particolari, ma un mistico terrore attanaglia sempre coloro i quali, dopo aver attraversato il Bosco del Bardo, si dirigono verso il tempio.

Per diventare Sacerdote della Dea occorre sfidare e battere il Sacerdote in carica in un duello all'ultimo sangue che si svolge solitamente nella cosiddetta «Depressione delle Sfide» con le armi sacre del Canneto della Morte. Si tratta infatti di canne aguzze, difficili da maneggiare e letali in quanto impregnate naturalmente di veleno tannico ad alta concentrazione. I Sacerdoti in carica, se non sono più ben sicuri della propria forza e abilità nel combattere con le micidiali canne, si danno alla macchia nel tentativo di evitare eventuali sfidanti, soprattutto se hanno avuto sentore che questi si presenteranno alla sacra tenzone particolarmente agguerriti e determinati.

Da qualche tempo, però non vi sono più duelli... È così forte, dunque, il nuovo Sacerdote che nessuno osa sfidarlo?

Perché da tanti girodi i servitori del Sacerdote non raggiungono i villaggi vicini per barattare nascostamente i doni destinati alla Dea, come erano soliti fare in passato?

Chi è la misteriosa fanciulla vista correre seminuda sulle rive del lago al chiarore della doppia luna di Rarte?

Note per il Magister

L'avventura *La porta del Diavolo*, ideata per giocatori del I, II e III grado di Consapevolezza, si svolge

interamente all'aperto. Personaggi di qualunque Casta e Stirpe possono prendervi parte anche se sarebbe auspicabile la presenza di almeno un Cavaliere della Fede.

La mappa è suddivisa in quadranti ogni lato dei quali è lungo all'incirca 625 metri (1.250 cubiti): ogni centimetro è pertanto uguale a 250 cb di terra della valle di Imen.

Mentre per le distanze occorrerà attenersi all'equivalenza sopra riportata, per quantificare il tempo si dovrà tener conto che un uomo normale percorre, camminando, circa 8000 cubiti in una Clessidra. Presumendo comunque che i personaggi durante l'avventura saranno intenti anche ad esplorare o cammineranno con circospezione questi valori dovranno essere sensibilmente ridimensionati.

Tirare 1d6 e verificare, sulla Tabella dei sei Cerchi Celesti, quale dei Segni influenzerà l'Avventura.

Inizio dell'avventura

Uno dei personaggi, preventivamente e segretamente istruito dal Magister, comunicherà agli altri che il suo fraterno amico, il Conte Bansiato di Imen, ha invitato tutta la compagnia al suo maniero. Ci sarà di che mangiare e divertirsi per qualche giorno, se la fama del munifico ospite non è usurpata, ma soprattutto si potrà seguirlo nell'annuale battuta di pesca alla rarissima e prelibata trota purpurea che di questi tempi risale il Torrente della Caccia stazionando di quando in quando in cristalline polle d'acqua di un azzurro mai visto.

Tralasciando i sontuosi banchetti e le feste gioiose dei primi giorni al castello, venate comunque di un'inquietudine inconsueta, apriremo il sipario di questa storia sulla scena che mostra agli avventurieri, il Conte e due degli uomini della sua scorta, con canne, esche ed elaborati aggeggi di origine retropodèa, tutti intenti a pescare da ingovernabili barconi attraccati a riva la ormai famosa trota purpurea.

Tutto intorno è silenzio...

Dopo circa una Clessidra, un sacco di stracci portato dalla corrente si impiglierà all'amo del personaggio con il valore di TdF o TdP più basso. Nel tentativo di liberare l'amo, questi noterà che il sacco di stracci agganciato non è se non il cadavere di un uomo morto da qualche girodi.

Recuperato il corpo, questo verrà riconosciuto immediatamente dal Conte con raccapriccio: si tratta di Samas, il gran Mistico di Imen.

Anche se sfigurato da un'infinità di tagli sottilissimi e gonfio d'acqua come una fiasca di pelle poco stagionata, parlerà per lui la Croce Tau che porta al collo e che la sua mano destra stringe ancora nello spasmo di una morte terribile e subitanea.

La placida atmosfera di una serena giornata di pesca si infrangerà repentinamente ed il Conte, con rabbia e crescente fastidio, dirà digrignando i denti: «Non c'è più tempo da perdere! Troppi misteri avvolgono ormai la mia valle! Deve essere proprio impazzito Attilius, Sacerdote della Dea, per uccidere il Mistico Samas che non avrebbe mai potuto minacciare la sua carica! Sono di due culti differenti... E poi ridurlo in quello stato... povero vecchio!!!»

Negli occhi fieri e nel volto livido di Bansiato si accenderà allora un lampo di lucida determinazione e rivolgendosi alla compagnia la apostroferà con tono amichevole ma perentorio:

«Presto, o prodi amici miei, incamminatevi senza indugi in direzione Nord Est e andate a vedere cosa sta succedendo presso il Tempio della Dea. Voi giungete da molto lontano, ma io sono un suo devoto seguace e non posso profanare il sacro territorio a Lei dedicato. Saprò comunque ricompensarvi per quanto scoprirete. Le feste, i banchetti, i fumi del vino e delle droghe inebrianti non possono più coprire i misteri e gli orrori della valle di Imen!»

«Vi aspetto al mio maniero con quel fetente di Attilius che dovrà spiegarmi molte cose... — concluderà Bansiato — ma, vi prego, cercate di non fare del male alla sua adorabile figlia. Io tornerò al castello e radunerò i più intrepidi tra i miei uomini seguaci del Nuovo Culto affinché vi raggiungano e si mettano al vostro servizio. Ora andate e che la Sorte vi sia propizia!!»

Così dicendo il Conte, sceso dal barcone assieme ai suoi fidi, si allontanerà in fretta con loro spronando i cavalli in direzione di Imen.

I personaggi si ritroveranno così soli ed attoniti, senza aver avuto il tempo di riflettere, di trattare, di porre domande o di dare comunque una risposta.

In considerazione dei grandi attestati di amicizia che Bansiato ha offerto agli ospiti nei girodi di permanenza al suo castello, nonché della sua proverbiale generosità, non sarà il caso che la compagnia rifiuti la missione, anche perché i giocatori, che hanno scelto deliberatamente di vivere una vita avventurosa, seppure in una dimensione lontana dalla realtà, dovrebbero amare il rischio e il mistero...

Gli autori, da parte loro potrebbero solo proporre, come alternativa ad un eventuale rifiuto, l'organizzazione di un coretto polifonico che intoni nel silenzio della valle di Imen gli ultimi successi della hit parade di Laitia...

Ogni scheda nella quale è stata divisa questa avventura descriverà un quadrante nella mappa.

I personaggi potranno cominciare a muoversi par-

tendo dal margine inferiore della valle (il Bosco del Bardo) in qualunque direzione. In ogni scheda, corrispondente, lo ricordiamo, ad un determinato quadrante, saranno riportate tutte le informazioni necessarie allo svolgimento dell'avventura e descritti gli incontri e i ritrovamenti eventuali.

Il Magister dovrà tirare, quando sarà richiesto, un dado a sei facce per stabilire se vi saranno incontri o saranno possibili ritrovamenti (il dado andrà tirato una volta sola per ogni quadrante e riguarderà tutto il gruppo). Anche la determinazione di un numero su 1d100 andrà effettuata per ogni singolo quadrante ma, in questo caso, tante volte per quanti sono i personaggi.

Scheda A1

In mezzo ad una radura ombreggiata nella quale è possibile scoprire tra il basso fogliame delle dolcissime fragoline (70% di probabilità che chi si mette a cercarle attentamente possa trovarne anche in quantità superiore ai due pondi), un cippo di pietra corrosa, già dagli antichi chiamato «Stele del Martire», sorregge i resti di un pover'uomo con i vestiti e le ossa incise da innumerevoli tagli sottilissimi. Da ciò che rimane del suo collo pende una pergamena lacerata sulla quale è però ancora possibile leggere un minaccioso avvertimento:

TORNA INDIETRO SPAVALDO CONTENDENTE

Conoscere l'identità dell'ucciso non è rilevante ai fini dell'avventura. Si tratta comunque di un vero sfidante alla successione di Attilius che si è trovato invischiato in una storia tanto più grande di lui...

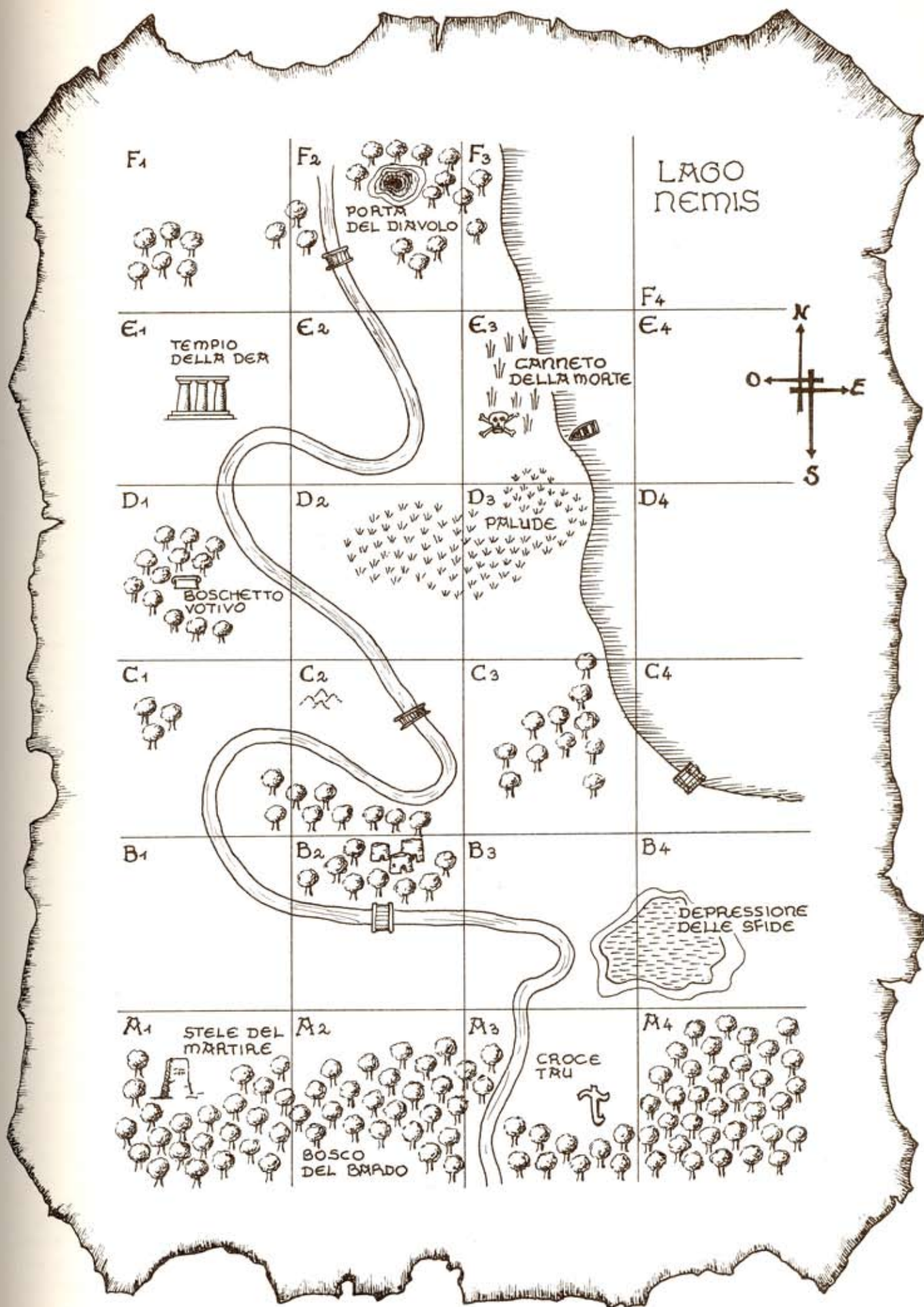
Scheda A2

In questo quadrante di terra, quasi interamente ricoperto da un querceto e da una fitta vegetazione sottoboschiva, è possibile scovare funghi con una probabilità del 45%. Se il lancio del Magister, conseguente alla decisione della compagnia di esplorare con attenzione la zona, avrà successo, questi tirando successivamente 1d6 potrà verificare in quali tipi di miceti si saranno imbattuti gli avventurieri.

Se il risultato sarà 1 o 2 i funghi saranno blandamente tossici e procureranno a coloro che li avranno ingeriti delle subitanee quanto fastidiose pustole giallastre su tutto il corpo che determineranno la perdita di due punti da sottrarre al Livello Vitale.

Se il risultato sarà 3 o 4, l'ingerimento dei funghi ritrovati procurerà agli incauti ghiottoni una rovinosa dissenteria che si tradurrà (a meno che il Tiro del Fato o della Provvidenza dia un esito positivo) in una progressiva perdita di un punto da sottrarre all'LV per ogni 2 Clessidre che trascorreranno.

Se il risultato sarà 5 o 6 gli avventurieri avranno ritrovato dei favolosi porcini giganti dal profumo inebriante, in quantità superiore ai 6 pondi, che potranno anche essere venduti al mercato di Imen, al prezzo di 30 ceì per pondo.



Scheda A3

Questa zona, attraversata dal Torrente della Caccia, è in parte coperta dal bosco ed in parte da una macchia verdeggianti.

Una Croce Tau abbattuta e visibilmente danneggiata dovrebbe attirare l'attenzione dei personaggi diretti verso il lato Est del quadrante. Esaminando la croce da vicino si potrà leggere la seguente scritta, intagliata nel suo braccio più corto:

*Le ferite procurate dalle schegge della croce
del Signore senza Tempo trafiggeranno i protervi*

In effetti tutt'intorno alla croce sono sparse alla rinfusa 14 schegge affilate a forma di freccia che potranno rivelarsi molto utili per combattere il nemico finale!!

Nel tratto di torrente che attraversa questa zona sarà possibile pescare la trota purpurea con il 5% di probabilità di successo (anche se nessuno in questo clima di morte e di mistero avrà voglia di mettersi a pescare, saranno comunque quantificate per ogni successivo tratto di torrente le possibilità di catturare la prelibata trota).

Scheda A4

Questa zona risulta quasi interamente ricoperta dalle estreme propaggini del Bosco del Bardo.

Il Magister dovrà lanciare 1d6 e verificare i possibili ritrovamenti:

1. lamponi in gran quantità;
2. uno specchio;
3. un paio di calzari usati;
4. rametti di legno di cerro;
5. una talpa morta;
6. un nido di formiche giganti.

Scheda B1

Anche in questo quadrante di terra scorre per un tratto il Torrente della Caccia nel quale è possibile pescare la trota purpurea con il 15% di probabilità di riuscita.

Sul terreno sono visibili abbastanza nitidamente orme umane, le impronte sembrano provenire da Nord e dirigersi verso Sud Est.

Scheda B2

In questo tratto di torrente, che attraversa orizzontalmente il quadrante, è possibile tentare di pescare la trota purpurea con il 19% di probabilità di successo. Un robusto ponte consente di raggiungere l'altra riva del torrente dove, proprio in mezzo ad un fitto boschetto, si ergono tre rustiche costruzioni circolari in pietra.

Per accedere alla prima, che ha un diametro di circa 50 cb, occorre spingere la robusta porta di le-

gno posta in direzione Nord Est.

Dall'interno proviene un pesante lezzo di letame e di urina animale...

Entrando si faranno incontro agli avventurieri 7 mucche mal nutrite e mal custodite con le quali sarà impossibile allacciare un dialogo costruttivo. Tutt'intorno alla circonferenza della strana stalla, appese al muro o appoggiate su appositi ripiani di legno, fanno bella mostra di sé una settantina di forme di cacio ben stagionato (l'aria carica di letame e di urea deve aver favorito in qualche modo la fermentazione e la stagionatura di questi formaggi!).

All'interno della seconda costruzione circolare, adibita anche questa a stalla, otto maiali avvizziti e dall'espressione ascetica sembrano disinteressarsi dell'eventuale irruzione degli avventurieri attraverso la porta posta in direzione Nord. I suini, peraltro, si avventureranno contro la compagnia con tutte le residue forze, se qualcuno tenterà di prelevare i prosciutti, i salami e gli altri insaccati appesi alle pareti dell'immensa stalla (circa 60 cb di diametro): i maiali di Imen nutrono evidentemente un profondo culto e rispetto per i loro morti...

La terza costruzione, del diametro di circa 80 cb e con l'entrata rivolta verso Sud presenta al suo interno un grosso forno per panificare e, sparsi sul pavimento, un centinaio di sacchi di grano per lo più addentati da topi.

Nell'arco di circonferenza rivolto verso Sud, stracci, paraventi e drappaggi decorati pacchianamente e sospesi su rustici pali piantati nel pavimento (secondo un'antica usanza contadina di Imen) dividono lo spazio in ambienti, nei quali presumibilmente un tempo alloggiavano i servitori del Sacerdote. Dietro uno di questi caratteristici sipari gli avventurieri potranno scovare due ragazzi avvinghiati l'uno all'altra che li guarderanno con aria atterrita. Per tentare di tranquillizzarli e magari di cavar loro qualche cosa di bocca i personaggi dovranno far ricorso a tutto il loro carisma. In termini di gioco dovranno dapprima «percentualizzare» il proprio valore di Conoscenza moltiplicandolo per 5 e poi cercare di ottenere su 1d100 un risultato numerico uguale o inferiore. Se qualcuno degli avventurieri riuscirà a far valere il proprio «carisma», i due ragazzi diranno, prima di ricadere in uno stato di terrore paralizzante, di chiamarsi Grata ed Antio e di essere figli dei due servitori del Sacerdote barbaramente trucidati da un demone... A riprova di quanto affermato dai due adolescenti, gli avventurieri potranno notare la presenza di due misere tombe, arrangiate alla meglio, poste dietro la costruzione, in direzione Nord.

Se qualcuno dei personaggi, spinto dalla sete di avventura o travolto da un'irrefrenabile necrofilia, dovesse decidere di riesumare i corpi dei due servitori, li troverà incisi e devastati — manco a dirlo — da profondi, infiniti tagli sottili...

Quanto ai due ragazzi, in considerazione del loro stato, sarebbe preferibile non portarseli dietro ma promettere loro di riaccomagnarli al villaggio dai loro parenti al ritorno dalla missione.



Scheda B3

La zona è scoscesa ed il torrente in questo quadrante forma delle piccole rapide. In questo tratto la pesca è sconsigliata e soltanto un 2% di possibilità di pescare la ormai mitica trota potrà essere concesso ai personaggi più testardi.

Nel lato Est, a cavallo del quadrante B4, la Depressione delle Sfide forma una sorta di anfiteatro naturale. Occorrerà che il Magister lanci 1d6 per determinare quali ritrovamenti potranno avvenire in questa zona:

1. erbe contro i veleni (riconoscibili all'olfatto dai soli Fattucchieri);
2. un paio di robusti calzari femminili semi-nuovi;
3. ossa umane;
4. penne di racchino;
5. racchino vivo appollaiato su un arbusto;
6. una canna spaccata.

Chi dovesse raccogliere la canna potrebbe procurarsi, se il TdF o il TdP non avranno dato buon esito, una ferita con una scheggia e dovrebbe sottrarre 4 punti al suo LV (per sua fortuna il sole ha fatto perdere al veleno tannico della vecchia canna il suo effetto letale...).

Scheda B4

In una grande distesa erbosa si estende ancora la Depressione delle Sfide. A Nord-Est della depressione una serie di incisioni rupestri rammentano agli incauti ed ai viandanti la successione dei duelli. Ad un esame più attento i personaggi potranno notare che l'ultima delle incisioni appare più netta delle altre e sembra eseguita da uno strumento che fende sottilmente e profondamente la roccia come se fosse burro.

Scheda C1

Gettando gli ami nel tratto di torrente che attraversa questo quadrante sarà possibile pescare la trota purpurea con il 18% di probabilità di successo.

Nel boschetto sarà possibile invece avere degli incontri o reperire oggetti secondo la seguente tabella:

1. un Colagogo taciturno;
2. alcune pietre focaie;
3. una mazza chiodata rugginosa;
4. due Tettigonidi sazie;
5. un becco di racchino;
6. tre Saponi che se la svignano in fila indiana.

Il Magister dovrà al solito lanciare un dado a 6 facce e gestire al meglio l'accadimento corrispondente al numero uscito.

Scheda C2

In questo tratto di valle il torrente è attraversato da un fragile ponte; i personaggi con armatura pe-

sante o eccessivamente zavorrati hanno il 60% di probabilità di finire in acqua; tutti gli altri, a discrezione del Magister, una probabilità oscillante tra il 25% ed il 40%. Il torrente non è profondo più di 4 cb ma tutti coloro che finiranno in acqua dovranno moltiplicare per 5 il valore della loro Abilità, sottrarre quello dell'armatura e/o quello di eventuali sovraccarichi e confrontare il risultato ottenuto con un numero determinato su 1d100. Se il valore in percentuale sarà inferiore a quello del dado il personaggio sarà destinato ad una terribile morte per annegamento; in caso contrario guadagnerà la riva senza eccessivi problemi.

Le uniche alternative possibili alla morte per annegamento potranno essere un Tiro del Fato o della Provvidenza favorevole (sotto forma di un ramo o di una sporgenza alla quale appigliarsi) o l'interessamento fattivo dei compagni di avventura che dovranno escogitare un sistema rapido ed efficace per trarre in salvo il malcapitato. Chi indossa un'armatura a piastre e termina in acqua è comunque destinato a rimanere sul fondo, a meno di un provvidenziale aiuto esterno. Il ponte fradicio è lungo circa 24 cb ed il Magister dovrà convenzionalmente immaginarlo suddiviso in tre tratti di 8 cb ciascuno: per ogni tratto e per ogni personaggio che lo attraversa occorrerà determinare un numero su 1d100 per verificare la sua resistenza in rapporto all'avventuriero (25-40% per personaggi «normali», 60% per personaggi «pesanti» oltre il lecito).

Nel quadrante sarà inoltre possibile avere i seguenti incontri (lanciare il consueto dado a 6 facce):

1. 5 Petroliti disposti a stella;
2. nessun incontro;
3. 3 Zoccole riottose ed indaffarate;
4. un Basilisco nascosto tra le fratte;
5. nessun incontro;
6. un Colagogo ciarlino e bugiardo.

Nell'angolo Nord Ovest del quadrante gli avventurieri potranno trovare 4 curiose montagnole di sale (davvero insolito per un ambiente lacustre!) disposte insolitamente a forma di rombo. Il Magister farebbe bene ad incoraggiare la compagnia a prenderne un po'...

Scheda C3

Prati, cespugli in fiore ed un ridente boschetto degradano dolcemente verso l'angolo Nord Est di questo quadrante, occupato dalle sponde del lago Nemis.

Tabella degli oggetti ritrovabili e degli incontri eventuali:

1. fragoline e mirtilli in quantità;
2. un Colagogo dall'aria sonnolenta;
3. due Munacielli intenti a cercar lamponi;
4. vetriolo in una boccia di vetro chiusa ermeticamente;
5. un rustico arco corto e 7 frecce ottenute da schegge della Croce Tau;
6. tre Zoccole che alla vista degli avventurieri si tufferanno nel lago in tutta fretta.

Scheda C4

La zona è quasi interamente occupata dal grande lago Nemis sulle cui sponde è ben visibile una grande zattera di legno un po' rovinata...

Se i personaggi dovessero decidere di avventurarsi nel lago utilizzando la zattera ci sarà l'80% di probabilità che, percorsi 400 cb, il legno fradicio ceda e la stessa coli a picco senza preavviso con il suo carico di improvvisati marinai.

Per verificare le capacità natatorie degli stessi e soprattutto le possibilità di cavarsela anche in questo sciagurato frangente, occorrerà far riferimento a quanto enunciato nella scheda C2.

Scheda D1

Al centro del quadrante è sito il boschetto votivo dove di solito, su un'ara di pietra, il Sacerdote sacrificava animali per propiziarsi i favori della Dea. Proprio sotto l'ara è adagiato il cadavere di un uomo con indosso i paramenti sacri che stringe nella sua mano destra un pezzo di corteccia; su questa è riportato un messaggio scritto con succo di fiore porlino, una specie che cresce rigogliosa in questa valle:

Attilius muore con il suo sangue

e dopo uno spazio, con grafi quasi illeggibili:

Dea, spegni le due lune e chiudi la porta o presto su Laitia non ci sarà più nessuno che ti adorerà.

Nel bosco c'è il 40% di probabilità di avere un'apparizione fugace di Titilla che digrignerà i denti ai personaggi con fare poco rassicurante.

Scheda D2

Nel tratto di torrente che attraversa questa zona, occupata da una palude che si estende sino al lago, sarà possibile pescare l'agognata trota con il 17% di probabilità di riuscita. Vi è inoltre il 40% di probabilità di imbattersi, nella zona antistante la palude, in un serpente Iaculo.

Infine, se gli avventurieri si addentreranno nella palude ci sarà il 45% di possibilità che vengano assaliti da voraci sanguisughe giganti che si attaccheranno pervicacemente alla pelle suggendo sangue.

I fetidi animalacci potranno essere strappati via con l'ausilio del sale o del fuoco; nel primo caso il personaggio sottrarrà soltanto 2 punti al proprio LV; nel secondo caso gli effetti del fuoco determineranno la perdita di 4 punti.

Se non verranno rimosse, le sanguisughe procureranno 2 punti di Danni da sottrarre all'LV per ogni 1/2 Clessidra che trascorrerà. Togliere le mignatte con coltelli o armi da taglio procurerà in ogni caso la perdita di ben 6 punti di Livello Vitale!

Scheda D3

Prati, palude e laghi sono gli elementi che caratterizzano questo quadrante.

Incontri e ritrovamenti possibili nella zona di prato:

1. uno strano tessuto cangiante e repellente di impossibile identificazione appartenuto (ma questo i personaggi non possono saperlo) al demone, prima che questi si impadronisse, come vedremo più avanti, del corpo di Titilla;
2. salnitro in buona quantità;
3. ampolle contenenti una pozione contro i veleni a base di celidonia;
4. un sacchetto di pelle rovinata contenente 3 Oa;
5. 4 schegge di Croce Tau lunghe 2 cubiti a forma di rudimentale freccia;
6. un arco lungo in buone condizioni, abbandonato dietro ad un cespuglio.

In questo tratto di palude, oltre al rischio sempre presente di essere aggrediti dalle sanguisughe (vedi Scheda D2), c'è anche quello di essere attaccati da 2 Uomini Coccodrillo!

Quando Rarte non conosceva ancora le leggi, il Caos generò una quantità di strani esseri nati dai connubi più impensabili. Tra queste aberrazioni naturali possiamo annoverare gli Uomini Coccodrillo. Ridotti ormai a poche unità, vivono esclusivamente nelle paludi della Zolia e sono una razza decisamente poco intelligente ma di aggressività inusuale. I loro attacchi, portati con i denti aguzzi, con gli artigli acuminati o con la potente coda, sono così violenti e repentini da non lasciare molto tempo agli avversari per organizzarsi.

Queste orride creature si cibano prevalentemente di altri piccoli anfibi e degli uccelli acquatici che popolano il loro habitat, anche se non disdegnano la carne dei mammiferi (compresi gli umani...).

Caratteristiche degli Uomini Coccodrillo

Potenza 13-17

Agilità 7-12

Intelligenza 4-6

Corazza 4

Costituzione 24-35

Attacco 15 con denti; 10 con artigli e coda.

Scheda D4

Il quadrante è interamente occupato dal lago. Se i personaggi saranno pervenuti a questo quadrante da quello contrassegnato come «C4» si potrà ripresentare la probabilità che la loro zattera coli a picco (vedi per l'appunto la Scheda C4). Ad aggravare sostanzialmente le cose per gli avventurieri potrà fare la sua comparsa in questo tratto di lago l'antico serpente Trivio (15% di possibilità) che attaccherà senza troppi complimenti gli sventurati naufraghi.

Trivio è un antico, gigantesco serpentone lacustre di una razza ormai estinta su Laitia anche se voci non ancora ben confermate accertano la presenza di rettili mostruosi, appartenenti alla sua specie, in altri

lontani bacini d'acqua di Rarte. Non forniremo le caratteristiche di Trivio per il solo motivo che questo accecato da un antico odio per gli umani, soprattutto per quelli non originari di Imen, tenderà di inghiottire senza tanti complimenti uno dei personaggi a caso per poi dileguarsi, tanto in caso di successo quanto di insuccesso, nelle profonde e limacciose acque del lago. Lo sciagurato aggredito dal serpentone potrà soltanto tentare il TdF o il TdP (se seguace del Nuovo Culto): se l'esito del lancio sarà stato felice, Trivio scomparirà subitaneamente così come era apparso con un repentino cambio di intenzioni; in caso contrario il personaggio, sotto gli occhi increduli e terrorizzati dei compagni, verrà inghiottito tutt'intero ed il mostro si ritufferà nelle profondità di Nemis per digerirselo in santa pace!!

I compagni della sventurata preda di Trivio perderanno 2 punti di Livello Vitale per lo choc causato dall'agghiacciante scena della quale sono stati impotenti testimoni e per le energie spese nel nuotare con il cuore che pulsa forsennatamente in gola.

Il serpentone di una razza antica e fiera, non è peraltro attaccabile né con le armi né con la magia.

Scheda E1

In questo quadrante si trova il tempio della Dea, un'austera costruzione di marmo con enormi colonne a forma di albero che ne cingono tutto il perimetro.

L'interno dell'edificio è essenziale ed in una enorme sala che si apre a Nord è posta la grande, inquietante statua della Dea dagli occhi di cielo.

Una porticina sul lato Est della sala dà accesso alle stanze del Sacerdote (le dimensioni, gli addobbi e le caratteristiche architettoniche del tempio non hanno alcuna rilevanza ai fini dell'avventura e saranno lasciate all'immaginazione creativa del Magister).

Esiste comunque un 30% di probabilità di incontrare Titilla all'interno o nei pressi del tempio ed un 25% di probabilità che questa attacchi senza preavviso gli avventurieri.

Titilla

Titilla è posseduta da un demone e, in caso di combattimento, il piccolo cilindro che sempre impugna nella mano sinistra si trasformerà in un'arma micidiale dalla quale fuoriuscirà una sottile luce spettrale lunga circa 6 cb che procurerà 3d6 di Danni. È la luce della doppia luna di Rarte che, catalizzata dal bastone demoniaco, si sprigionerà per sfregamento del cilindro. Gli effetti di questi raggi micidiali sono stati probabilmente già verificati dai personaggi sui corpi senza vita nei quali si saranno certamente imbattuti nella prima parte di questa avventura (tutti quei tagli sottilissimi e profondi...).

Nel caso la fanciulla venga ridotta all'impotenza con qualche stratagemma o con la magia, il cilindro

riassorbirà la sua lama di luce spettrale e non potrà essere usato da nessun altro all'infuori di Titilla che, con il semplice sfregamento del palmo della mano sinistra, riusciva ad attivarlo.

Caratteristiche di Titilla

CdC - 80%

LV - 80

TdF - 16

La spada di luce è un'arma (valore di combattimento 20%) che procura 3d6 di Danni; in ogni round di attacco potrà portare fino a tre «colpi» consecutivi.

Se Titilla dovesse perdere 40 o più punti di Livello Vitale fuggirà via.

Le frecce ottenute con le lunghe schegge della Croce Tau potranno produrre su Titilla ben 4d6 di Danno, se colpiranno il bersaglio.

Scheda E2

In questo quadrante il torrente fa una sorta di ansa nella quale è possibile tentare di pescare la trota purpurea con il 27% di probabilità, se i personaggi riusciranno a superare il senso di inquietudine e di angoscia dal quale saranno pervasi. Vi è inoltre la possibilità (30%) di trovare ulteriori 7 schegge della Croce Tau appuntite e modellate a guisa di freccia.

Scheda E3

Questo tratto di valle è per lo più occupato dal sinistro Canneto della Morte. I personaggi non sono in grado di conoscere le tecniche che consentono di strappare dalla palude queste canne micidiali anzi, ogni avventuriero che si inoltrerà nel fitto canneto, avrà il 30% di probabilità di ferirsi con una scheggia velenosa e l'unica cosa che potrà fare sarà quella di tentare il Tiro del Fato o della Provvidenza per scongiurarne gli effetti letali.

Anche la pozione antiveneno al Calcedonio (od altra equipollente) si potrà rivelare efficace per scongiurare una morte sicura che sopraggiungerà nel giro di 4 Clessidre.

Sulla riva del lago è attraccata una robusta barca che consentirà ai personaggi di attraversarlo in tutta sicurezza.

Dopo sole 4 Clessidre di tranquilla navigazione, gli avventurieri approderanno sulla sponda opposta del lago e potranno ritenersi in salvo, anche se la missione non sarà stata portata integralmente a termine...

Scheda E4

Per questo quadrante vale quanto già riportato

sulla *Scheda D4*. Occorre solo verificare se gli avventurieri si trovano sulla zattera (ed allora saranno soggetti a colare a picco assieme all'improbabile imbarcazione) oppure sulla robusta e sicura barca.

Scheda F1

Tra gli alberi del boschetto di questo quadrante vi sono i resti intatti di un Draghetto fedele alla Dea della Caccia e ai suoi Sacerdoti.

Il fetore che emana il suo corpo in decomposizione è micidiale.

Se uno dei personaggi decidesse di avvicinarsi per esaminare le sue ferite vi sarà il 25% di probabilità che uno schifoso verme aghiforme, non visto e non avvertito in alcun modo, possa bucare e penetrare nell'epidermide dello sventurato avventuriero (il personaggio avvertirà soltanto una leggera, indefinibile puntura); sotto la pelle, suo habitat naturale, si moltiplicherà velocemente. Dopo tre gironi un grosso bubbone spunterà da qualche parte del corpo e scoppiando vomiterà una grossa quantità di vermetti aghiformi. Lo spavento e la ferita saranno quantificati in soli 2 punti di Danni da sottrarre al Livello Vitale ma i vermi dovranno essere immediatamente asportati e bruciati perché altrimenti dopo una Clessidra, si introdurranno nuovamente sotto la pelle moltiplicandosi in progressione geometrica.

Scheda F2

Il tratto di torrente che scorre in questa zona è il più propizio per pescare l'ineffabile trota purpurea (70% di probabilità), anche se la pesca in questo quadrante, per i motivi che vedremo più avanti, dovrebbe essere vivamente sconsigliata. Il torrente è attraversato tra l'altro da un robusto ponticello, rustico e grazioso...

In direzione Nord si apre una profonda voragine, proprio in mezzo ad un tratto di boschetto, dalla quale proviene una pallida e tremolante luce spettrale. Se i personaggi si avvicineranno al ciglio della voragine una colonna di luce accecante si alzerà verso il cielo in direzione della doppia luna (visibile anche se in pieno giorno) e Titilla, se non ancora incontrata e neutralizzata, accorrerà fremente.

Dovunque avvenga l'incontro con Titilla questa, schiumando bava gialla dalla bocca vomiterà parole con voce arrochita ma stentorea:

«Che Gotrimh il potente vi fulmini! Farò scempio dei vostri corpi e li getterò nella Porta dalla quale ben presto usciranno tutti i miei fratelli. Tra 6 doppie lune nuove saremo tanti da estirpare la mala erba della vostra schifosa razza dalle terre di Laitia».

Negli occhi di Titilla non brilla più alcunché di umano: essa attiverà la sua potente arma senza attendere repliche ed attaccherà gli avventurieri con ferocia.

L'esplorazione del bosco, anche senza avvicinarsi alla voragine, potrà ugualmente comportare il peri-

colo di incontrare Titilla con una probabilità dell'85%.

I Cavalieri della Fede che avrebbero potuto avvertire la presenza del demoniaco, dovranno tentare di esorcizzare lo spirito diabolico che è in lei.

Scheda F3

Il quadrante è quasi interamente occupato dal lago. Se Titilla non è sinora mai stata affrontata l'incontro e l'inevitabile combattimento avverrà qui, sulle sponde di Nemis.

Titilla si comporterà secondo le modalità descritte nella *Scheda F2* e le uniche armi in grado di annientarla potranno essere le frecce ricavate dalle schegge della Croce Tau, o l'esorcismo... o la magia... o...

Scheda F4

Vale quanto enunciato nelle *Schede E4* e *D4*.

Conclusione dell'avventura

La voragine che si apre a Nord della valle di Imen altro non è che una Porta di Livello dalla quale una schiera di demoni si appresta ad invadere Laitia.

L'invasione avverrà con progressione inesorabile e demoni verranno vomitati dalla «Porta del Diavolo» ad ogni doppia luna nuova (all'inizio un solo Spirito dell'Oscuro, quello che si è impadronito di Titilla, poi 3 al successivo novilunio, quindi 9, poi 81, 6561... e così via). Se i personaggi riusciranno ad esorcizzare Titilla o, dopo averla uccisa, a bruciarla in un sacro rogo purificatore, gli altri demoni non riusciranno più ad avere le coordinate ed il referente per raggiungere Rarte e in questo caso ogni avventuriero-giocatore guadagnerà 10 punti Consapevolezza per il pericolo definitivamente scongiurato.

Un altro sistema potrebbe essere quello di rendere in qualche modo inoffensiva Titilla e gettarla poi nella voragine... La giovane perirà ma Laitia e forse l'intera Rarte saranno salvi!!!

Inoltre il Conte Bansiato, perfettamente al corrente di tutta la situazione, dopo essersi scusato con gli avventurieri per il mancato invio di aiuti, elargirà ai sopravvissuti 400 pezzi di Oro alchemico da dividere tra quanti avranno portato a termine con successo l'impresa, oltre ad una riconoscenza e una gratitudine senza fine. Qualora poi saranno riusciti a pescare la famosa trota purpurea, offrirà ad essi un banchetto sontuoso durante il quale verrà cucinato il prelibato pesce dai riflessi scarlatti che ha il potere di far ricrescere i capelli ai calvi e di ricoprire i glabri di un virile e vigoroso vello di peli.

Un vecchio mago sapiente della corte di Bansiato svelerà poi agli avventurieri, nel corso del banchetto, tutti i retroscena della storia che hanno vissuto in prima persona, ignari ed inconsapevoli eroi!

«Titilla, è stata posseduta dal demone Trespolo,

ed il padre Attilius (tra l'altro in odore di conversione al Nuovo Culto), resosi conto del cambiamento che stava avvenendo nella figlia, aveva mandato a chiamare Samas, il Mistico suo amico di vecchia data. Quest'ultimo, scoperto il tutto, si era fabbricato, su consiglio del suo Sacro Protettore, delle frecce ricamate dalle schegge della miracolosa Croce Tau piantata nella valle di Imen, le uniche armi in grado di sconfiggere l'Oscuro».

«Trespolo-Titilla, accortasi del pericolo imminente ha ucciso tanto il Monaco quanto il padre ed ha

fatto scempio dei due fedeli servitori del tempio, testimoni scomodi degli strani accadimenti».

«Tutto lasciava presupporre che il vecchio Attilius fosse impazzito o, temendo di essere spodestato dalla sua carica di Sacerdote, tentasse di scoraggiare eventuali pretendenti».

«Il tempo intanto scorreva ed al successivo doppio novilunio (circa 60 giorodi dal precedente) la Porta del Diavolo avrebbe vomitato 3 nuovi demoni feroci, poi 9, poi 81, poi... ma per fortuna, con il vostro aiuto determinante, tutto è finito. Almeno per ora...»





Registro del Magister

NOME _____ RUNA _____

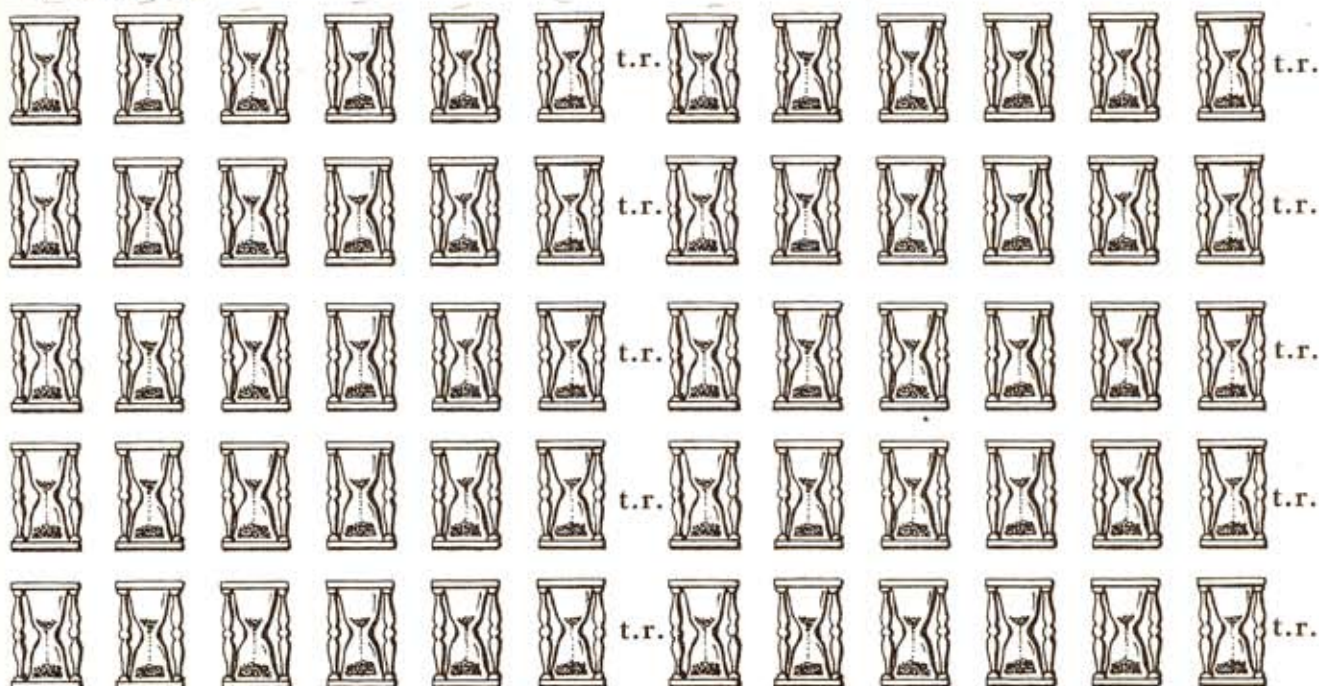
ORE DI GIOCO COMPLESSIVE _____

AVVENTURA _____ CLESSIDRE _____

GIOCATORI

PERSONAGGI

CLESSIDRE



Questa scheda può essere liberamente fotocopiata ad uso del Magister

Dotazione luci dei Personaggi

TORCE: _____

LANTERNE: _____

EVENTI INSOLITI:

ORDINE DI MARCIA:

APPUNTI DI GIOCO:

Charta di identificazione

Giocatore _____

ora Personaggio di Nome _____

della Stirpe di _____ della Casta di _____

e del Segno Celeste di _____

Forza _____ Abilità _____ Conoscenza _____

TdF/TdP _____ LV _____

Particolarità della Casta _____

Inibizioni _____

Equipaggiamento base: tunica, calzari, borraccia, coltello, 1 pondo di carne secca,
1/2 pondo di gallette, sacco a spalla e 50 cei.

Dotazione _____

Eredità _____

Acquisizioni: _____

Disponibilità di denari cei _____ argenti _____ Oa _____

Grado Consapevolezza _____ Punti Consapevolezza _____

Punti Conversione (per Monaci) _____

Magie, Alchimie, Evocazioni, Fatture _____

Sacro Protettore _____

Regola di vita _____

Conversioni _____

Armi e Scudi

Gittata

Classe di
Danni

Valore di Combattimento
e di Parata in %

Armatura

Valore
(da sottrarre ai Danni)

Capacità di Combattimento (CdC)

[illegible]

Colpi portati a segno _____

Combattimento a Distanza

Abilità _____ + CdB _____ — Fattore Distanza _____
 Abilità _____ + CdB _____ — Fattore Distanza _____
 Abilità _____ + CdB _____ — Fattore Distanza _____

Fuga e Inseguimento

$$\text{SIMP} = \text{F} + \text{A} + \text{C} + 2\text{d6} - \text{PAVIT}$$

Mischia

$$\text{Fattore di Combattimento (FC)} = \text{CdC}/3 - \text{Valore Armatura}$$

Alleanze _____

Incontri _____

Appunti di Viaggio _____

BIBLIOGRAFIA

Opere consultate:

AA.VV.	Guida ai misteri e segreti di Roma	Sugar
AA.VV.	Guida ai misteri e segreti del Lazio	Sugar
AA.VV.	Guida ai misteri e segreti di Milano	Sugar
	«Liber monstrorum de diversis generibus»	Bompiani
	Il libro degli spiriti di Re Salomone	Fanucci
	Iscrizioni funerarie, sortilegi e pronostici...	Einaudi
C. De Plancy	Dizionario delle reliquie	Newton Compton
B. D'Isco	Le antiche vie dell'alchimia	Atanor
F. Dohr	Armi e armature	Pareo
M. Douglas	La stregoneria	Einaudi
B. Galloway	Fantasy wargaming	E.B. Galloway
P. Haining	Maghi e magia	Ed. Mediterranee
S. Hutin	L'alchimia	Dellavalle
G. Mancinelli	Gli zingari	Lato Side
C. Marchiaro	Fatture, controfatture e pratiche magiche	Meb
A. Pappalardo	Dizionario di scienza occulta	Cisalpino-Goliardica
P. Piobb	Formulazio di alta magia	Atanor
A.R. Sforza	I luoghi magici di Roma	Dellavalle
J. Stevenson	La civiltà delle catacombe	Newton Compton
G. Urdiz	Magia delle rune	Ed. Mediterranee
E. Villiers	Amuleti e talismani	Hoepli
L. Zeppegno	Roma sotterranea	I Dioscuri
D. Spada/		
G. Tavaglione	Il piccolo popolo	Armenia Editore
J. e L. Scott	Prova la tua intelligenza giocando	Rizzoli

I racconti, le saghe e le storie

P.S. Beagle	L'ultimo unicorno	Meb
Borges	Zoologia fantastica	Einaudi
I. Calvino	Fiabe italiane	Mondadori
L. Carrol	Alice nel paese delle meraviglie	Garzanti
L. Carter	Heroic fantasy	Fanucci
U. Eco	Il nome della rosa	Bompiani
U. Le Guin	Il Mago di Earthsea	Fantacollana del nord
U. Le Guin	Le tombe di Atuan	Fantacollana del nord
U. Le Guin	La spiaggia più lontana	Fantacollana del nord
M. Moorcock	Elric di Melnibonè	Fantacollana del nord
M. Moorcock	Elric il negromante	Fantacollana del nord
G. Pederiali	La compagnia della selva bella	Bompiani
R. Silverberg	Il castello di Lord Valentine	Fantacollana del nord
J.R.R. Tolkien	Lo hobbit	Adelphi
J.R.R. Tolkien	Il signore degli anelli	Rusconi
H. Walpole	Il castello di Otranto	Theoria

PREFAZIONE	10
Il Gioco di Ruolo	11
Dinamiche di un gioco di ruolo	12
Gioco di ruolo e gioco di proiezione	13

1. INTRODUZIONE

1.1. Gli elementi di base	14
1.1.1. Partecipanti	14
1.1.2. Durata del gioco	14
1.1.3. Svolgimento del gioco	14
1.1.4. Materiali di gioco supplementari	17
1.1.5. Vincitori e vinti	17
1.1.6. Generazione di numeri casuali	17
1.1.7. Il tiro percentuale	17
1.1.8. Dadi alternativi	18
1.2. L'idea del gioco, ovvero l'incredibile storia di Simone	18
1.2.1. Il manoscritto	21
1.2.2. Altri particolari su Rarte	27

2. CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

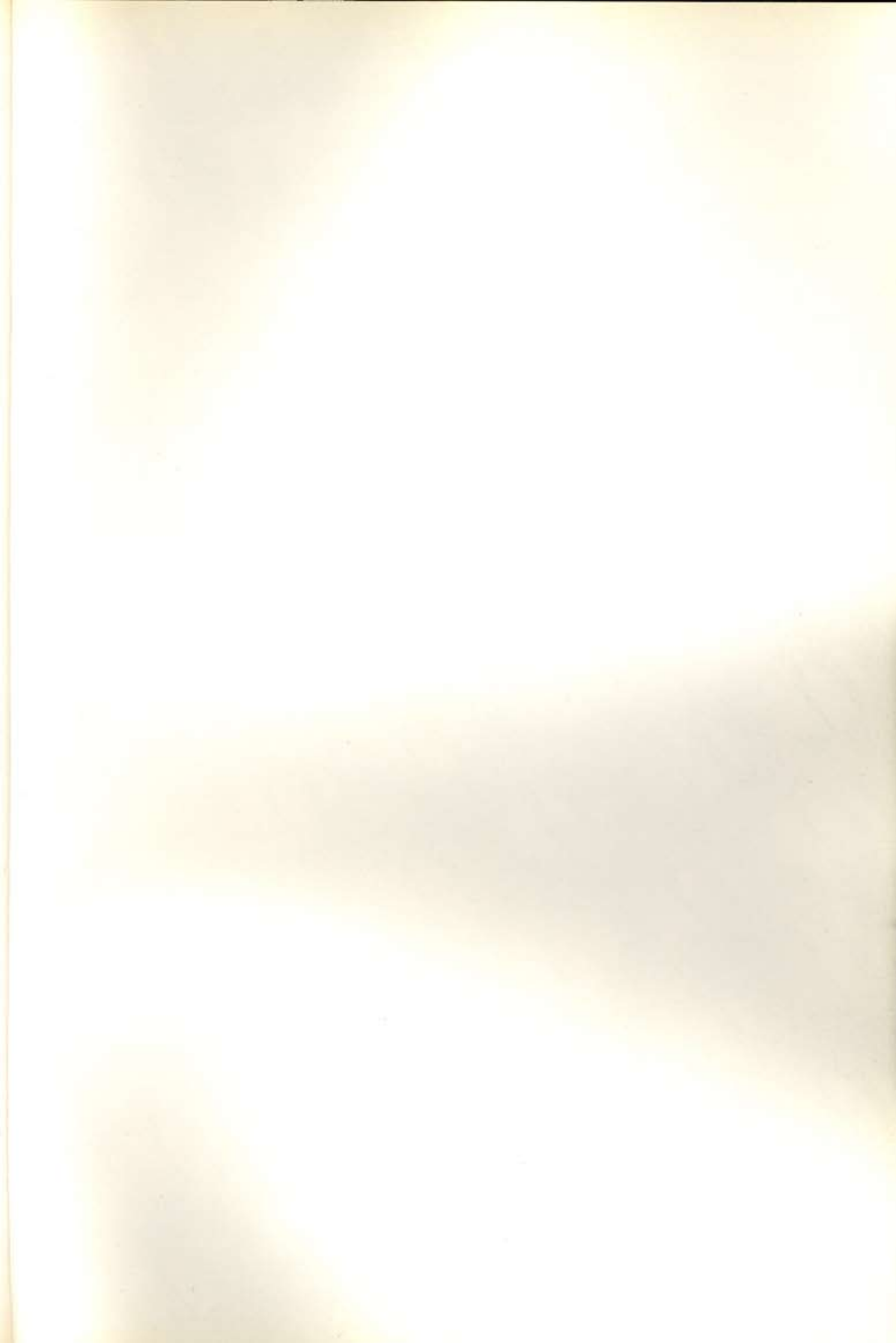
2.1. Charta di Identificazione	28
2.2. La libera scelta del nome, della Stirpe e della Casta	28
2.3. Caratteristiche del personaggio	34
2.4. Tiro del Fato (TdF) e della Provvidenza (TdP)	34
2.5. Livello Vitale (LV)	35
2.6. Il custode della Porta di Livello	35
2.6.1. Astrologia di Rarte	35
2.6.2. L'Incantesimo dell'Integrazione	44
2.6.3. Il Sigillo della Nuova Via	44
2.7. Il mondo dei Fattucchieri	44
2.7.1. Le formule, gli amuleti e i filtri di sora Beorchia	47
2.8. Note alla tabella dei Maghi e degli Evocatori	50
2.8.1. Eredità dell'Evocatore	50
2.8.2. Eredità del Mago	50
2.9. Il mondo degli Evocatori	53
2.9.1. Antichi Dei e nuovi Dei	53
2.9.2. Le evocazioni	53
2.9.3. L'aspetto delle Entità evocate	55
2.9.4. Entità e Potenze delle Tenebre	55
2.9.5. Entità della Luce	58
2.9.6. Le Entità Libere	60
2.10. Il mondo dei Maghi e gli incantesimi	61
2.10.1. Rituale magico	61
2.10.2. Libro degli incantesimi	61
2.10.3. Gli Spiriti Elementali	65
2.10.4. Il Livello Vitale di un Mago	65
2.11. Il mondo dell'Alchimista	67
2.11.1. Estratto dal <i>Grande Libro de li Preparati Alchemici</i>	67
2.11.2. Le alchimie: modalità e limitazioni	74
2.12. Il mondo dei Monaci	74
2.12.1. I Sacri Protettori	74
2.12.2. Le conversioni	77
2.12.3. Le Allucinazioni Mistiche	78
2.13. Il Gran Bazar dei Baratti	78
2.13.1. Lista delle disponibilità	78
2.13.2. Armi e Armature	80

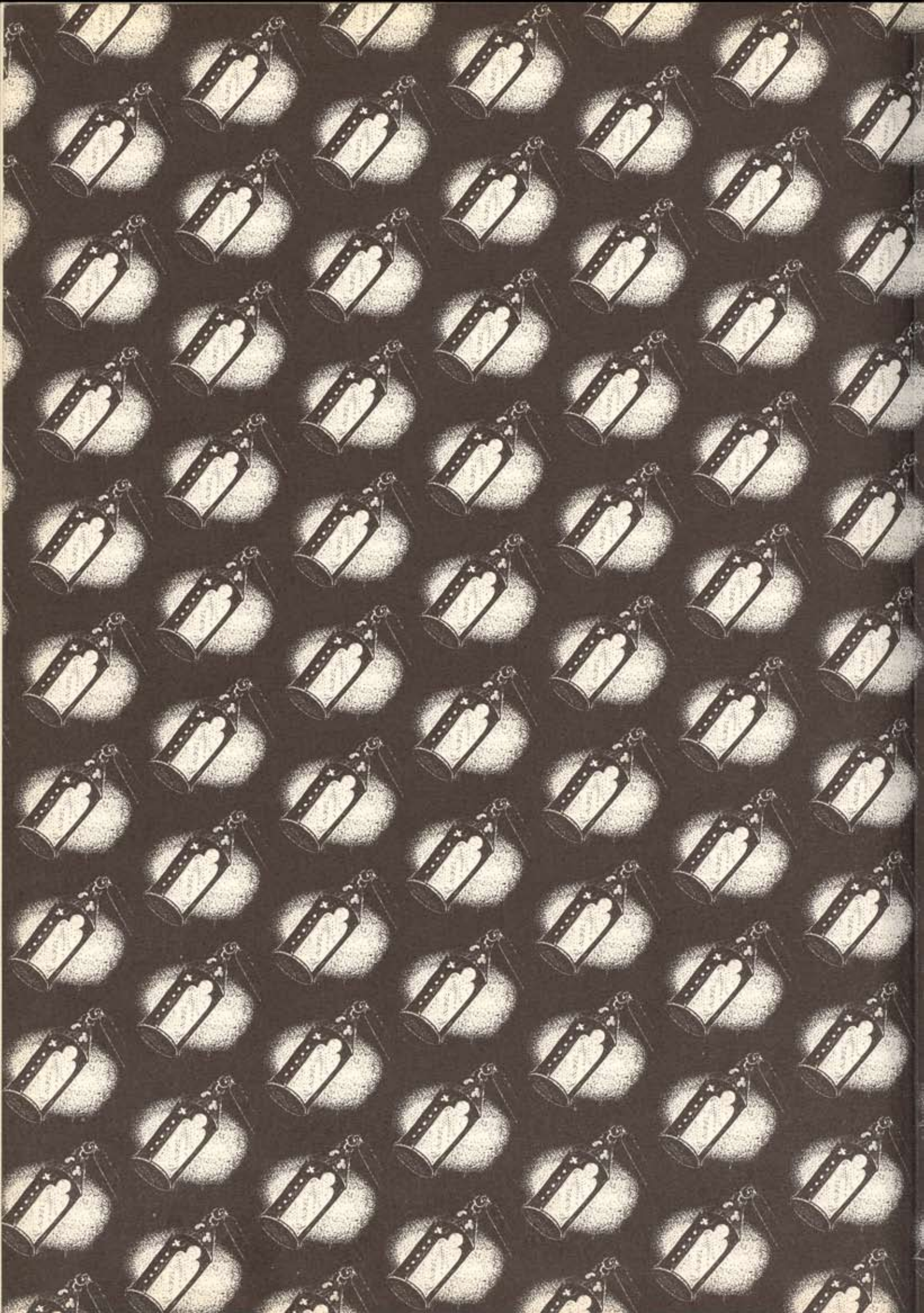
3. REGOLE DI COMBATTIMENTO

3.1. Il combattimento corpo a corpo	90
3.1.1. Armature ed armi	90
3.1.2. Capacità di Combattimento (CdC)	90
3.1.3. Determinazione dei Danni	93
3.1.4. La parata	93
3.1.5. Crescita della CdC	93
3.2. Il combattimento a distanza	93
3.2.1. Abilità	93
3.2.2. Caratteristiche del Bersaglio (CdB)	93
3.2.3. Distanza	94
3.2.4. Determinazione dei Danni	94
3.3. Note sul combattimento	94
3.3.1. Il fattore sorpresa	97
3.3.2. Combattimento magico	97

4.	REGOLE OPZIONALI DI COMBATTIMENTO		
4.1.	La fuga e l'inseguimento	97	
4.1.1.	Il Segmento di Inseguimento Massimo Percorribile (SIMP) nell'unità di tempo (Dong)	98	
4.1.2.	Il PAVIT	98	
4.1.3.	Le fasi dell'inseguimento	99	
4.2.	Formula del combattimento in mischia	100	
4.2.1.	Il Fattore Combattimento	100	
4.2.2.	Determinazione dei Danni in mischia	103	
4.3.	Gli animali da combattimento	103	
4.3.1.	Cani	103	
4.3.2.	Scimmie	103	
4.3.3.	Maiali selvatici	104	
4.3.4.	Falconi	104	
5.	COMPLEMENTO ALLE REGOLE		
5.1.	La cura delle ferite	105	
5.1.1.	Il caso del giocatore «Lazzaro»	105	
5.2.	L'uccisione o il rifiuto del Custode della Porta di Livello	105	
5.2.1.	Gli Erranti	106	
5.2.2.	Tabella per gli Erranti	106	
5.3.	Parametri di gioco	109	
5.3.1.	L'esplorazione	109	
5.3.2.	L'equipaggiamento	109	
5.3.3.	Il movimento e l'ingombro	109	
5.3.4.	Torce e lanterne	109	
5.3.5.	Unità di misura del tempo e dello spazio	109	
5.3.6.	La misurazione del tempo	110	
5.3.7.	Il riposo	111	
5.3.8.	Le trappole	111	
5.3.9.	Altri meccanismi	112	
5.3.10.	Il linguaggio	113	
5.4.	Personaggi non Giocatori (PnG)	113	
5.5.	I mostri e gli alieni	113	
5.5.1.	La tana e i percorsi	114	
5.6.	Gli eventi di gioco e la loro risoluzione	114	
5.7.	Il problema della divisione del gruppo	117	
5.8.	Un esempio di esplorazione	118	
6.	LA CRESCITA DEL PERSONAGGIO		
6.1.	La crescita nel tempo	121	
6.1.1.	La cristallizzazione del tempo	121	
6.1.2.	Vita e morte su Rarte	121	
6.2.	La Consapevolezza	122	
6.2.1.	Crescita della Consapevolezza	122	
6.2.2.	La crescita dei Monaci (Cavalieri della Fede, Predicatori e Mistici)	122	
6.2.3.	Il I grado di Consapevolezza	122	
6.2.4.	Il II grado di Consapevolezza	123	
6.2.5.	Il III grado di Consapevolezza	123	
6.2.6.	Il IV grado di Consapevolezza	123	
6.2.7.	Il V grado di Consapevolezza	128	
6.3.	L'ingrato compito del Signore delle Grotte	128	
6.3.1.	Come si prepara un'avventura	129	
7.	BESTIARIO		136
8.	PRIMA AVVENTURA	BATTISTA IL POLLAILOLO	160
9.	SECONDA AVVENTURA	LA MASCHERA D'ORO E IL CIMITERO DEI PELLEGRINI	170
10.	TERZA AVVENTURA	IL LIBRO DEL COMANDO	186
11.	QUARTA AVVENTURA	LA PORTA DEL DIAVOLO	197

Finito di stampare
nel mese di ottobre 1988 dalla
Società Editoriale Libreria p.a. - Trieste









Kata Kumbas è il primo gioco di ruolo ambientato in Italia.

In Kata Kumbas i caratteri comuni dei roleplaying più noti sono rivisti alla luce delle tradizioni mediterranee e le avventure si sviluppano non su ipotetici mondi alieni, bensì sulla nostra «Laitia»!

Kata Kumbas è di pronto apprendimento senza essere semplicistico; anzi, in esso anche il Master, o come in questo caso, il Magister, più esigente potrà trovare ciò che lo interessa, lo appassiona, lo soddisfa: tale è infatti la ricchezza di situazioni, accessori, opzioni di gioco.

*Kata Kumbas comprende:
le Regole di Base,
il Bestiario,
una avventura introduttiva,
tre avventure già preparate per addentrarsi
nel mondo di «Rarte»,
un sistema di generazione casuale di numeri,
sostitutivo dei dadi.*

70681378

L. 34.000 (...)

copertina illustrata da John Howe



rolegame